

ÄVENTYRSPAKET 2

Först, Störst och Bäst – Drakar & Demoner

NOVA- STENEN | JERAZ

• Två äventyr •



ÄVENTYRSPAKET 2

KONSTRUKTÖRER: Mats Blomqvist (Jeraz), Andreas Englund (Novastenen)

REDIGERING: Anders Blixt, Olle Sahlin

ILLUSTRATIONER: Tobias Green (inläga), Rowena Morril (omslag)

PRODUKTION: Stefan Thulin, Klas Berndal

SPELTEST: Krister Persson, Thomas Persson, Stefan Persson, Fredrik Emilsson, Henrik Emilsson, Mikael Swärd, Per-Ivar Lindekrantz, Jonas Rutberg, Jesper Währner, Henrik Larsson, Jonas Björklund, Jens Prenke, Jan Alsterlind, Joakim Bergquist, Magnus Björn

SÄTTNINGAR: Delta

TRYCK: Tryckproduktion, Västerås 1987

Copyright © 1987, TAMB Äventyrsspel HB, Stockholm

Förord

Äventyrspaket 2 innehåller två äventyr: Novastenen och Jeraz. De är gjorda för spelas på ett till två speltillfällen. Jeraz är relativt lättspelat, men kräver att rollpersonerna är mycket väl rustade för strid. Novastenen är mer inriktat på tankearbete.

Ingetdera av äventyren är bundet till någon speciell region eller stat, utan kan utspela sig ungefär var som helst i världen. De är konstruerade för Drakar & Demoners grundregler. Vissa begrepp och termer är hämtade från Expert-reglerna och förklaras därför nedan. I äventyren förekommer varelser som inte beskrivs i grundreglerna, men all information man behöver för att använda dessa i de här äventyren finns med i Äventyrspaketet. Vill du veta mer om dem bör du införskaffa Monsterboken.

På sidan 47 finns beskrivningar av nya varelser och besvärjelser.

Vi experimenterar med lite annorlunda utformningar av SLP och rumsbeskriv-

ningar i de två äventyren. Skriv gärna till oss och berätta vilka av de normala och nya varianterna du tycker är bäst.

EDD: Detta är ett textavsnitt som berör dem som använder Expert-reglerna.

E: Effektgrad. HELA E1 betyder en effektgrad HELA.

Magiska föremål: I Expert-reglerna bär magiska föremål en eller flera besvärjelser till en viss effektgrad. När besvärjelserna aktiveras behöver man inte slå tärning, utan den lyckas automatiskt på den effektgrad den har.

Exempel: En person har en dolk med FÖRTROLLA VAPEN E2 som aktiveras när vapnet dras ur sin balja. Detta innebär att så fort bäraren drar vapnet så startar besvärjelsen och drar 2 PSY från användaren. Alla attacker sker med +10% och +2 på skadan. Om dolken hade ett NEXUS skulle den inte dra några PSY från användaren.

NEXUS: Detta är en besvärjelse som används när man tillverkar magiska föremål. Den innebär att förmålet drar sin energi från naturen och inte från användarens PSY.

NOVASTENEN

Bakgrund

Den lilla gruppen äventyrare har med stor möda tagit sig igenom Skuggskogen. Gruppen har inte sett några civiliserade varelser på dagar och blir nu oerhört lättade när de kommer till byn Utmir, som ligger vid randen av skogens mörker. Äntligen skall de få se mänskliga ansikten.

UTMIR

Byn består av ett tiotal gårdar samt smedja, handelsbod, värdshuset Stopet, fattighus, kvarn och en altarbyggnad förärad bergsguden Org. Genom byn rinner Lirbäck. Utmir ligger inklämd mellan Skuggskogen i väster och Orgskog i öster. Bortom Orgskog reser sig mäktiga berg. I norr och söder böljar slättland fram i små mjuka kullar.

Stopet

Spelarna beger sig genast till Vårdshuset och får omedelbart ett bord. Det är mitt på dagen och Vårdshuset är tomt sånär som på krögaren Bork och en gammal man som sitter vid spisen med en skock ungar omkring sig.

Medan spelarna väntar på den beställda drickan – Bork är tvungen att hämta en ny öltunna i källaren, så det tar lång tid innan han kommer – hör de hur den gamle berättar.

Legenden om Salagir

"I tidernas gryning utspelade sig mäktiga

strider mellan gudarna. Människorna under denna tid levde i ständig skräck för gudarna och deras hämnd på varandra, som alltid gick ut över de dödliga varelserna. I denna tid levde en modig man vid Kaparkustens strand, min anfader – Salagir.

En dag vandrade han längs stranden och råkade gå rakt in i ett möte mellan de onda gudarna. Salagir lyckades undgå att bli upptäckt och fick bevittna något som få dödliga har sett, ett gudomligt rådslag. Han hörde hur de planerade ett bakhåll på de goda gudarna. Den högste guden Org tog emot honom på gudaberget Stjärnpiken och lyssnade till varningarna.

Org planerade nu ett motdrag. Mitt på den stora slätten stod det avgörande slaget som betvingade de onda gudarna. De var nu alla underkastade de goda gudarna. Till minne av slaget lät Org resa en stor klippa på slätten. Den höjer sig än idag där över slätten, krönt av baron Dargomors borg.

Som tack för upplysningen fick Salagir Novastenen, en åttakantig rubin som skänker stora magiska förmågor åt Salagir och hans avkommor i rakt nedstigande led (ingen annan kan använda rubinen). Om stenen mistes skulle all magi vara omöjlig att genomföra för Salagir och hans släkt, tills det att Novastenen var återförd."

Bork kommer därefter med ölstopen. Han har sett att spelarna har lyssnat till den gamle och säger: "Det där är Glockmar, en gammal magiker som förlorade sin magiska förmåga när baron Dargomor

stal Novastenen. Själv tror han att Tortumkans ande har tagit den. Han kommer säkert fram till er snart. Glockmar brukar fråga främlingar om de vill finna Novastenen åt honom."

Uppdraget

Mycket riktigt, Glockmar vankar fram till spelarna och frågar dem om de vill åta sig att finna Novastenen. Han lovar riklig belöning, ty när han har Novastenen har han makt att ge dem mycket. (Belöning: Se "Novastensens Makt").

När spelarna vill ha fler upplysningar berättar Glockmar:

"För länge sedan spådde ett orakel min farfarsfar att Tortumkans ande skulle stjäla Novastenen från slakten, som straff för att han en gång hjälpte kung Tortum-

kans fiende Silgarom. Profetian föll in för ett år sedan, plötsligt var rubinen borta.

Torkumkans ande måste ha fört Novastenen till sitt gravkummel i det forna konungariket Sur, norr om Gaspepass, tre dagsmarscher norr om Utmir. Vägen dit är farlig, men ni ser ut att kunna klara det. Akta er bara för fällorna i graven."

Säger spelarna ja till uppdraget önskar Glockmar dem lycka till och bestämmer att de skall mötas på Stopet när uppdraget är klart. Han vankar sedan ut ur värds-
huset.

När Glockmar har gått kommer ett barn fram till spelarna och säger: "Glockmar ljuger, min far säger att draken Gasp har Novastenen i sin håla i Gaspepass. Det har han hört av några dvärgkrigare." (Barnet vet inget mer, inte heller fadern.)



Vill spelarna veta mer av Bork berättar han att baron Dargomor har fört Novastenen till sin borg som ligger två dagsmarscher söderut. Borgen ligger ointaglig på en klippa, nedanför borgen ligger byn Siron. Dargomor är grym och suger ut folket. Bork berättar att han har en bror, Norg, på värdshuset Springaren som är med i motståndsrörelsen och säkert vet hur man tar sig in i borgen.

Bork litar på spelarna och skriver gärna ett rekommendationsbrev med sigill åt dem, som de kan visa upp för Norg.

Nu har spelarna hört tre versioner. Vilket spår de skall ta upp är upp till dem.

Frågar de vidare i byn fördelar de tre versionerna sig jämnt bland invånarna i byn.

SANNINGEN

Borks version är riktig. Vad som hände var att Glockmar blev drogad av ett starkt gift. En vanlig människa skulle ha dött, men eftersom Glockmar inte är det (se hans personbeskrivning), så blev han bara mycket omtöcknad och hallucinerade våldsamt, vilket fick honom att tro att det var Tortumkans ande som hade stulit Novastenen.

Tortumkans grav

VÄGEN NORRUT

Landsvägen ringlar norrut mellan Skuggskogen och Orgskog. Landskapet är fyllt av skogsdungar men består mest av böljande gräskullar. Efter en dagsmarsch kommer spelarna till det trånga Gaspepass. (En stig som leder österut mitt i

passet är stigen till Gasps håla, se "Drakstigen".)

När spelarna passerat passet, vilket tar ca en halv dag, kommer de in i det forna konungariket Sur. Vägen där är det som finns kvar av en gammal stenlagd landsväg. Ruinerna efter byar och små städer ligger tätt i det flacka landskapet. För inte mer än hundra år sedan låg här ett blomstrande rike, men det ödelades av krig.

En dagsmarsch från Gaspepass ligger ett vägshål. Vägen västerut leder till ruinstaden Surim. Där finns inget av intresse. Vägen norrut leder efter en halv dagsmarsch fram till Tortumkans gravkummel.

På färden kan spelarna att råka ut för möten. SL kan välja från följande eller göra egna.

- Spelarna möter de två vandrande alverna Limir och Dirlian, som bor i Orgskog och är på väg hem. De är skygga och drar sig undan. Limir har 15 sm på sig. Dirlian har 20 sm på sig.
- En flock vargar anfaller spelarna.
- Spelarna finner ett skelett av en riddare och hans häst. De är brända som av drakeld. Bredvid riddaren ligger ett brukbart tvåhandssvärd. Rustningen och all annan utrustning är förstörd av elden. (SL: Draken Gasp har varit framme.)
- Under natten kan spelarna möta trollen Gorga och Dargol, som är hungriga och vill döda spelarna för att få mat. De är utfattiga och har ingenting av värde på sig.

GRAVHÖGEN

ÖVERBLICK: Graven är en nio meter hög, och 45 meter i diameter stor, gräsbevuxen kulle. I den östra sidan, bredvid en stor sten finns ett igenvuxet hål (2×1 meter).

SL: Stenen har ursprungligen täckt hålet, men tidigare gravplundrare har flyttat den. De har dock inte kommit ur graven med livet i behåll.

Rum 1

ÖVERBLICK: En smal mörk gång som lutar något nedåt.

UNDERSÖKNING: Gången är tolv meter lång, 1 meter bred och två meter i tak. Sidorna är gjorda av skrovliga stenplattor. I den västra delen av gången sticker tre svärd ut ur väggen i brösthöjd med en meters mellanrum. Svärderna går att trycka in i väggen men åker ut igen när man släpper dem. Under varje svärd ligger ett skelett. Efter svärderna svänger gången.

SL: Detta är utlösta svärdsfällor. De tre skeletten är oförsiktiga gravplundrare. Utlösningmekanismen är en stenplatta i golvet.

Rum 2

ÖVERBLICK: Fortsättning på gången.

UNDERSÖKNING: Gången är 21 meter lång, 1 meter bred och två meter i tak. Den mörka stengången är väldigt unken.

DOLDA TING: I den norra delen av gången (i svängen mellan rum 2 och 3) finns en 1×1 meter stor fallucka.

SL: Falluckan går inte att desarmeras eller spärras. Vill man över måste man hoppa, misslyckas hoppet faller man ner i en sex meter djup håla. Falluckan slår igen när den inte belastas längre. Vill spelarna få upp någon ur hålan måste luckan tryckas ned (motstånd 8) samtidigt som spelaren klättrar eller färs upp.

Rum 3

ÖVERBLICK: Fortsättning på gången.

UNDERSÖKNING: Gången är två meter i tak. Luften i den stensatta gången är ännu sämre.



DOLDA TING: I den västra halvan av gången sitter tio hål i varje vägg med en meters mellanrum. Golvplattorna i den här delen av gången är lösa.

SL: I hålen finns små pilar (1T4 i skada, spetsar) som flyger ut i diagonal vinkel nedåt när någon står på stenplattan under ett hålpar (se skiss). Skall fällan desarmeras måste det göras med varje stenplatta för sig (10 st). Stenplattorna är kopplade var och en till ett hålpar som sitter mittemot varandra. Utlöses fällan får spelaren båda pilarna i paret i sig. I och med att de går diagonalt går ingen av dem att undvika.

Rum 4

ÖVERBLICK: Fortsättning på gången.

UNDERSÖKNING: Gången är två meter i tak. Luften i den mörka stengången är nästan outhärdlig att inandas.

DOLDA TING: I den västra delen av gången finns fyra hål i taket respektive golvet, hålen är 20 cm djupa och 5 cm i diameter. I den östra delen av gången sitter ett tunt ståltrådsnät uppspant.

SL: I hålen i taket sitter ett järngaller som faller ned så fort någon sträng i det spröda ståltrådsnätet går av. Fällan går inte att desarmera. Vill någon förbi nätet går det inte att undvika att utlösa fällan. Gallret går att lyfta (STO 25) så att en spelare kan krypa under medan en annan håller upp gallret. Skulle spelaren inte orka hålla upp det gör det 4T6 i skada när det faller ned.

Rum 5

ÖVERBLICK: Fortsättning på gången.

UNDERSÖKNING: Gången är två meter i tak. Den mörka unkna stengången slutar tvärt. I den västra väggen i dess slut sitter en 1×1 meter stor stenplatta (STO 20). En röd inskription i stenplattan lyder:

"Du gravplundrare som i graven träder, finner ett förskräckligt slut på dina skändliga räder".

SL: Flyttar spelarna stenplattan kommer de in i rum 6.

Rum 6

ÖVERBLICK: Ett rum klätt med marmorplattor och fyllt med kistor.

UNDERSÖKNING: Rummet är två meter i tak. I rummet finns tio något ruttnade träkistor innehållande balsamerade män och kvinnor. I en liten träkista ligger en balsamerad hund med ett guldhalsband (100 sm). En stor träkista innehåller en mumifierad häst insvept i en sadelfilt av siden (50 sm). I den norra väggen finns ett 2×1 meter stort hål.

SL: Detta är första gravkammaren. Här är Tortumkans tjänare, hund och strids- hingst begravna.

Rum 7

ÖVERBLICK: Ett rum klätt med marmorplattor. Mitt i rummet står en marmorsarkofag.

UNDERSÖKNING: Rummet är två meter i tak. Förutom marmorsarkofagen finns här sju små kistor och skrin. Dessa innehåller vackra kläder åt en drottning (500 sm), tio ädelstenar (500 sm), fem guldsmycken (1200 sm), tio parfymflaskor (50 sm), sy-, spinn- och vävattiraljer (20 sm) och förgyllda toalettartiklar (borste, hårnålar, sax, puderdosa och spegel värda 200 sm).

På marmorsarkofagen står en inskription: "Drottning Laminor". Sarkofaglocket har STO 10. I kistan ligger en mumifierad kvinna i en sidensvepning (50 sm). Allt är väl bevarat.

DOLDA TING: Sarkofagen går att vrida. Under den finns ett 1×1 meter stort hål till rum 8.

SL: Detta är drottningkammaren. Hon är begravd här med sina tillhörigheter.

Rum 8

ÖVERBLICK: Ett mörkt rum med förgyllda väggar.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Vid den norra väggen står en marmorsarkofag. På kistan står en guldinskriftion:

"I evigheter skall här konung Tortumkan vila.

Den som stör hans frid får mot Dödsriket ila".

I sarkofagen ligger en mumifierad man insvept i en konungamantel (100 sm) och med en guldkrona på huvudet (500 sm). Förutom sarkofagen finns här också fem kistor. Kistorna innehåller en välsmidd helrustning, ett diamantbesatt tvåhanssvärd (4000 sm), en börs med 200 gm, kostbara kläder (300 sm), ett par diamantbesatta stövlar (800 sm) och böcker

rörande Surs styre (regentlängder, skattelängder o dyl). Allt detta är väl bevarat.

SL: Detta är Tortumkans gravkammare. På sarkofagen är en BLIXT E3 lagd. Den utlöses om någon försöker rubba locket, vilket har STO 10.

Gasps håla

DRAKSTIGEN

Den en meter breda bergsstigen slingrar sig upp 500 meter längs den östra bergssidan i Gaspepass och når efter 20 kilometer upp till en 100×200 meter stor platå. Därifrån är utsikten vidsträckt, man ser Sur, de båda skogarna och det norra slättlandet. I öster höjer sig berget ytterligare några hundra meter. Mitt i denna bergsida finns ett stort hål som leder in i Gasps håla från platån.



HÅLAN

Rum 1

ÖVERBLICK: En mörk rökig gång.

UNDERSÖKNING: Gången är tolv meter lång, tolv meter bred och sex meter i tak. Den leder in i en grottsal.

Rum 2

ÖVERBLICK: En stor, rökig och dunkel grottsal.

UNDERSÖKNING: Salen är 15 meter i tak. Längs västra väggen ligger en drake med svansen åt norra väggen, där en skatt på 4.602 gm och 20.883 sm finns i en stor hög. I det nordöstra hörnet finns en meterbred spricka.

SL: Draken är Gasp. Rör sig spelarna försiktigt vaknar han inte. Börjar de skramla med skatten eller för annat oväsen vaknar han snabbt och försöker döda spelarna. Han vet inget om Novastenen, men försöker använda den som lockbete om spelarna gömmer sig utom räckhåll för honom.

Rum 3

ÖVERBLICK: En liten mörk grotta.

UNDERSÖKNING: Grottan är 1,5 meter i tak. Här ligger ett skelett i helrustning, en

medelstor sköld och ett bredsvärd. Ovanför skelettet hänger ett grönskimrande spöke.

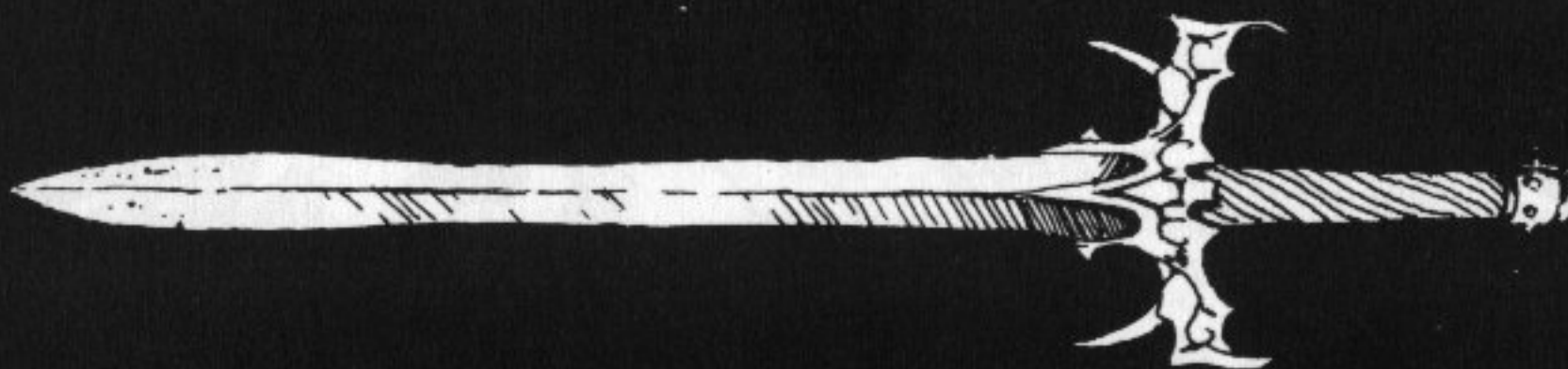
SL: Spöket är riddar Deonors ande. Tar spelarna kontakt med spöket berättar det hur Deonor dog:

"Jag är Deonors ande. När jag levde var jag en tapper drakdödare. Jag hyrde ut mina tjänster och dödade drakar i hela landet. Min stora framgång berodde på mitt magiska svärd Glim (svärdet på golvet). Till slut blev dock Gasp min överman. Han trängde in mig här, där jag fick svälta ihjäl. I min ungdom svor jag att ingen drake skulle besegra mig utan att dö själv. Därför ber jag er att döda Gasp med Glim så att min själ får frid."

Deonors prat är väldigt mycket skryt. Han var aldrig så framstående som han hävdar, och hans namn har fallit i glömska under de år som har gått sedan han dog.

Vägrar spelarna att försöka döda Gasp, går spöket till anfall.

Svärdet Glim innehåller FÖRTROLLA VAPEN E4 (försörjt med NEXUS) och BLIXT E3 (utan NEXUS). FÖRTROLLA VAPEN-besvärjelsen är alltid aktiv. BLIXTen utlöses när svärdet skadar en levande varelse, dock ej den som svingar svärdet.



TODIAS
GREEN

Dargomors borg

VÄGEN SÖDERUT

Landsvägen slingrar sig söderut över slätten. Någon mil från Utmir löper den över Lirbäck och delar sig sedan i en väg österut (se "Bergsvägen") och en söderut. Den södra vägen fortsätter ut över slättens böljande vidder. I väster avtecknar sig Skuggskogens bryn och i öster löper Orgsflod. Efter tre dagsmarscher når vägen fram till Dargomors borg. Vid borgen delar sig vägen åt öster (se "Vägen till Lilvars borg") och åt väster. Följer spelarna vägen västerut möter de Gilgarms armé efter 1T10 dagar. Gilgarm fångslar spelarna (SL får modifiera avsnitten "Belägrade" och "Gilgarm", så att det passar handlingsförloppet).

På vägen kan spelarna råka ut för möten: Spelledaren kan välja bland följande eller göra egna.

- När spelarna passerar genom en skogsdunge hoppar rövorna Sergo, Litar, Timon och Sul ner på spelarna från träden. Rånet är överraskande och spelarna blir handlingsförlamade 1 SR. Rövorna har inget av värde på sig.
- Spelarna möter de två vandrande riddarna Rex och Exod. De har inte stridit på länge och är sugna på batalj, därför utmanar de spelarna på envig (om det finns krigare bland spelarna). Riddarna godtar inte ett nej.
- Spelarna möter ett resande gycklarfölje i en vagn. I följet finns akrobaten Tob, narren Sigul, eldslukaren Baskion, dansösen Sira och spågumman Urgul. För 10 sm visar de sina konster. Spågumman spår spelarna. Slå med 1T100

om vad spådomen blir.

1–10 "Ni skall inte lita på den som vill ge er den röda rubinen."

11–30 "Bakhåll lurar i det slott ni skall besöka."

31–60 "Lita på Bork och Norg och ni finner till slut det ni söker."

61–100 "Ni kommer att möta farliga fiender."

- Spelarna hittar ett skrin på landsvägen. I skrinet ligger en flaska som innehåller fem doser dryck med HELA E1.

BORGEN

Borgen ligger på en 30 meter hög klippa. De fem meter höga murarna bildar en kvadrat som är 200×200 meter. I varje hörn reser sig ett nio meter högt torn. Det finns vakter i tornen och murarna patrulleras också av Dargomors män. På den norra sidan av borgen löper en tre meter bred väg upp längs klippsidan till en träport.

Vandrar spelarna runt borgen på dagen och lyckas med Finna Dolda Ting, kan de hitta en stig upp till muren på den västra sidan.

Spelarna blir inte insläppta i borgen. Undersöker de klippan ropar vakterna att de skall försvinna. Gör inte spelarna det, skjuter vakterna.

SIRON

Nedanför klippan ligger byn Siron. Byn består av ca 50 gårdar utspridda runt klippans östra sida. Mitt i byn ligger handelsbod, smedja, kvarn, tegelbruk, Orgstempel och värdshuset Springaren.

Var människorna i byn befinner sig be-

ror på vilken tid på dygnet det är. SL får avgöra sådana detaljer själv.

Värdshuset Springaren

Värdshuset består av ett rum. Bakom en bardisk står Norg. En dörr leder ut till Norgs privata del. Hur många kunder det är på Värdshuset beror på tiden på dygnet. Kommer spelarna på natten sover Norg.

Visar spelarna brevet från Bork, läser Norg igenom det för spelarna genom dörren till ett lagerrum. Där finns en dörr ut mot gården och en som leder till Norgs sovrum.

Norg har förstått av brevet vad spelarna har för ärende. Han talar om att stenen antagligen finns på Dargomors svärd eller i skattkammaren. Norg är med i motståndsrörelsen mot Dargomor och de känner till en hemlig stig som leder upp till borgmuren. Eftersom Norgs bror Bork har litat på spelarna vågar Norg visa dem stigen så att de kan ta sig in nästa natt. I gentjänst vill han att spelarna försöker döda Dargomor när de tar Novastenen.

DOLDA TING: Någon står utanför bakgårdsdörren och spionerar. Går någon spelare mot dörren för att ta spionen, ser denne det och flyr. Han försvinner ut på bygatan innan någon hinner se vem det är. På gatan är spionen som uppslukad, ingen har sett något.

SL: Spionen är Hankar, en av Dargomors tjallare. Han beger sig genast till borgen och avslöjar planen för Dargomor. Dargomor gillrar en fälla i tronsalen för att fängsla spelarna. Nästa dag tänker han arrestera Norg.

Stigen

Vid midnatt för Norg spelarna till den hemliga stigen (se "Dargomors borg"). Han förser dem med rep och krokar att ta

sig över muren med. Innan spelarna ger sig av talar Norg om att Dargomor säkert sover i sitt sovrum, på andra våningen i huvudbyggnaden.

På egen hand

Om spelarna tar sig in i borgen utan hjälp av Norg, är det 50% chans att de blir upptäckta varje SR på dagen och 20% chans på natten. Slå med 1T100 vem som upptäcker spelarna.

Nattetid Dagtid

0-80	0-30	En vakt ser spelarna när han kommer gående mot dem, han slår genast larm.
------	------	---

81-90	31-60	En vakt ser spelarna på avstånd. Han slår larm och börjar rusa mot spelarna.
-------	-------	--

91-99	61-90	En tjänare möter spelarna och rusar efter hjälp.
-------	-------	--

—	91-99	Dargomor kommer gående bakifrån. Han ser spelarna, drar sitt svärd och slår larm.
---	-------	---

SL får själv placera ut personerna i slotet på ett naturligt sätt och justera rummen därefter. Tänk på tidpunkten på dygnet och placera inte ut mer vakter än vad som är rimligt.

Enda sättet för spelarna att komma vidare i äventyret är att tvinga Dargomar att avslöja var stenen är, under dödshot (fortsätt vid "Avslöjandet" och modifiera det) eller att bli fängslade (fortsätt vid "Fängslade").

Allt är mörkt och tyst på den stenlagda borggården. I tornen och på murarna finns inga vakter som annars är brukligt.

Tornen är 20×20 meter och nio meter

högre än muren. Alla fyra har samma konstruktion: En dörr från gården och en från muren leder in i tornet. Båda är av trä och är låsta.

Tornen har tre våningar. Varje våning består av försvarskorridor och ett förrådsrum för vapen, mat och annan utrustning.

HUVUDBYGGNAD PLAN 1

Borggården

Allt är mörkt och tyst på den stenlagda borggården. I tornen och på murarna finns inga vakter som annars är brukligt.

Tornen

Tornen är 20×20 meter och nio meter höga. Alla fyra har samma konstruktion: En dörr från gården och en från muren leder in i tornet. Båda är av trä och är låsta.

I tornet finns tre våningar. Varje våning består av försvarskorridor och ett förrådsrum för vapen, mat och annan utrustning.

Kasernen

Längs den östra muren ligger en stor stenbyggnad som är fyra meter hög. Byggnaden har fem dörrar och 20 gallerförsedda fönster.

Innanmätet består av två sovsalar, ett kök och ett samlingsrum. I varje sovsal finns 81 bäddar (27 trevåningssängar), varav hälften är tomma. De soldater som skulle ha sovit där är i huvudbyggnaden. Soldaterna som sover i sängarna ignorerar spelarna och försvarar sig bara vid attack från dem. Deras beteende beror på att de följer Dargomors plan att lura spelarna i bakhåll i huvudbyggnaden.

Stallet

Längs den västra muren ligger ett stort stenstall som är fem meter högt. Stallet har två portar och tio gluggar.

Innanmätet består av 40 spiltor (det är hästar i 33 av dem) ett foderlager och ett seldonsrum. Stallet är mörkt och tomt på folk.

Huvudbyggnaden

Mitt på borggården ligger en 100×100 meter stor stenbyggnad som är tolv meter hög. Från fönstren, som av försvarstekniska skäl är gallerförsedda och högt placerade, syns svagt ljus från de härdar som brinner där. På norra sidan finns en oreglad port och på den östra sidan finns en reglad staldörr.

Rum 1

ÖVERBLICK: En mörk hall med ekdörrar.

UNDERSÖKNING: Hallen är sex meter i tak. Stenväggarna är dekorerade med reliefer av riddare. Dörren till rum 4 är låst.

Rum 2 & 3

ÖVERBLICK: En mörk rustningskammare.

UNDERSÖKNING: Rustningskammaren är sex meter i tak. Längs väggarna hänger 20 tvåhandsspjut, 20 stora sköldar, fem armborst med koger (innehållande tio lod) fem ringbrynjor och fem tvåhandssvärd. Två gallerförsedda ljusgluggar sitter på en höjd av tre meter.

Rum 4

ÖVERBLICK: Ett vaktrum upplyst av facklor. Här sitter fyra soldater.

UNDERSÖKNING: Vaktrummet är sex meter i tak. I ett hörn sitter soldaterna runt ett bord med vinflaskor och spelar kort. En spiraltrappa leder ner till källaren (rum 37). Dörren hit är låst.

SL: Försöker spelarna ta sig in genom den låsta dörren frågar vakterna vem det är, öppnar dörren och tittar förstrött ut. Vakterna har fått order om att uppträda naturligt. Anfaller spelarna de fyra vakterna blåser de i panik i sina horn och soldater strömmar till från rum 21 och 22 och försöker fånga spelarna.

Rum 5

ÖVERBLICK: En stor sal dunkelt upplyst av glöden från en stor öppen spis.

UNDERSÖKNING: Salen är tolv meter i tak. Den stora marmorsalen ger ett praktfullt intryck med sitt guldtak och vackra utsirningar. Mitt på marmorgolvet står två 25 meter långa bankettbord. Vid den östra väggen finns en manshög spis, bredvid den ligger en lika stor vedtrave. På en höjd av sex meter löper en tre meter bred marmor balustrad runt salen, uppburen av pelare som står med fyra meters mellanrum. Två sex meter breda marmortrappor leder upp till balustraden. Dagsljusinsläpp kommer från tio fönster som sitter längs taket. Salen är tom och öde.

SL: Detta är slottets festsal.

Rum 6

ÖVERBLICK: En sal med en bassäng i mitten. Ljus faller in från rum 5.

UNDERSÖKNING: Salen är tolv meter i tak. Bassängen är fylld med kristallklart regnvatten som kommer från ett hål i taken som är lika stort som bassängen. Runt onyxväggarna står krukväxter och möbler smakfullt utplacerade. På den södra väggen är en fresk med badande nymfer målade.

Rum 7

ÖVERBLICK: Ett mörkt, fuktigt rum.

UNDERSÖKNING: Rummet är fyra meter i tak. Det är en bastu, som fortfarande är

varm och fuktig trots att härden är slocknad. Längs väggarna av trä står ekbänkar, på bänkarna ligger fem sidenhanddukar (värda 20 sm/st).

Rum 8

ÖVERBLICK: Ett dunkelt, vitt rum, enkelt möblerat.

UNDERSÖKNING: Rummet är sex meter i tak. Mitt i rummet står ett stort träskrivbord. Skrivbordslådorna innehåller papper, pennor, bläck, böcker (obegripliga för spelarna) och en nyckel till rum 9, som är låst. Här står också tre britsar, en bänk för kemiexperiment och två stora ekskåp. Det ena är fyllt med sjukvårdsattiraljer (nålar, lindor, skalpeller, saxar, tänger od). Det andra innehåller kemitillbehör (kolvar, trattar, provrör od). I den norra väggen sitter tre gallerförsedda fönster på en höjd av tre meter.

DOLDA TING: Instucket under ett skrivunderlägg av skinn på skrivbordet ligger ett brev med texten:

"Kära kollega Dingheimul,

Jag skickar dessa två tjänare för att hämta lotusextraktet Du lovade mig vid förra magikertinget. Som bevis på att det är mina tjänare kan Du se att de har rätt ring.

Hälsningar

Domiral

Baron Dargomors livmedicus"

SL: Detta är Domirals mottagningsrum. Brevet hjälper spelarna om de skall till Dingheimul. Den rätta ringen finns i rum 35. Vilken den är avslöjar Domiral aldrig för spelarna.

Rum 9

ÖVERBLICK: Ett mörkt rum med hyllor längs väggarna.

UNDERSÖKNING: Rummet är sex meter i tak. Det är ett kemiförråd. På hyllorna står tio stora glasflaskor med syror, flera hundra flaskor och burkar med örter och oljor. I ett skåp som täcker den östra väggen står följande elixir:

Namn	Antal burkar	Verkan
Helande	10 st	HELA E1.
Renare	10 st	Motgift (minskar alla gifts styrka med 1T6.)
Slumra in	10 st	Söver någon i 24-STO timmar.
Storstark	15 st	Höjer STY 1T6 i 15 min.
Piggelin	20 st	Höjer alla färdigheter 10% i 10 SR

Varje burk innehåller två doser och väger 0,1 BEP.

Rum 10

ÖVERBLICK: Ett mörkt trapprum.

UNDERSÖKNING: Trapprummet är nio meter i tak. En stentrappa leder upp till en dörr på andra våningen (till rum 35).

Rum 11

ÖVERBLICK: Ett stort, dunkelt kök.

UNDERSÖKNING: Köket är sex meter i tak. Mitt på det röda tegelgolvet står ett stort bord fyllt med mat och köksredskap. I den västra väggen finns en manshög spis, som det glöder i. Bredvid spisen ligger en vedtrave och några stora kokkärl. Runt väggarna står skåp innehållande köks-, städ- och tvättredskap. Längs väggarna finns också arbetsbänkar. Två gallerförsedda fönster sitter tre meter upp på den östra väggen. En reglad järndörr leder ut.

Rum 12

ÖVERBLICK: Ett mörkt förråd.

UNDERSÖKNING: Rummet är sex meter i tak. Ett tiotal stolar och några bord står utspridda i det spartanskt vita rummet. Det finns bara en glugg tre meter upp på väggen som fungerar som dagsljusinsläpp.

SL: Detta är tjänarnas samlingsrum.

Rum 14–19

SL: Dessa rum är i stort sett lika. I dem finns två sängar, ett bord och två skåp med kläder o d. Rummen är fyra meter i tak. En gallerförsedd glugg tre meter upp släpper in dagsljus. Skillnaderna är följande:

I rum 14 sover två kökspigor. I skåpen finns 15 sm.

I rum 15 sover två kammarjungfrur. I skåpen finns en guldring och 21 sm.

I rum 16 sover två kammartjänare. I skåpen finns 8 sm.

I rum 17 sover två drängar. I skåpen finns 2 sm.

I rum 18 sover husmor och husfrun. I skåpen finns fem silversmycken och 52 sm.

I rum 19 sover köksmästaren och hovmästaren. I skåpen finns 63 sm.

Väcker spelarna någon ropar denne på hjälp. Soldater strömmar då till från rum 21 och 22.

Rum 20

ÖVERBLICK: En stor dunkel tronsal.

UNDERSÖKNING: Salen är nio meter i tak. Den rikt utsmyckade marmorsalen får den som träder in att känna vördnad. Glöden från två härdar i den norra väggen lyser upp salen till ett halvmörker. Någon meter under det azurblå taket sitter tre stora fönster med färgat glas. Under det mittersta står en gyllene tron på en upphöjning i golvet. När man kommer närmare ser man att en man i dyrbara kläder

och iförd en tunn guldkrona sitter på tro-
nen och ser ut att sova.

DOLDA TING: På svärdet fattas en ädel-
sten. Dargomor har en stor nyckel under
kläderna (till skattkammaren).

SL: Mannen är Dargomor själv som låtsas
sova. När spelarna närmar sig honom re-
ser han sig och skrattar. I samma ögon-
blick öppnas portarna till rum 21 och 22
och ut strömmar 40 soldater, under led-
ning av Dargomors söner. De omringar
spelarna och anfaller dem om de inte ger
upp. Väljer spelarna att ge upp avvärjas
de och förs ned i fängelsehålorna.

Under avvärjningen hånar Dargomor
dem för att de trodde att de skulle lyckas
med att ta Novastenen. Den vill han bruka
själv säger han med vansinne i blicken. I
sin maktblindhet tror han att han skall få
makt över Novastenen som han för övrigt
inte äger längre. Magikern Dingheimul
har den, men detta avslöjar inte Dargo-
mor. Han säger däremot att han har fängs-
lat Norg och motståndsmännen (fortsätt-
ning vid "Fängslade").

Rum 21

ÖVERBLICK: En halvskum sal full med sol-
dater.

UNDERSÖKNING: Salen är nio meter i tak.
Väggarna är klädda med svart sten med
inskriftioner i rött. En tre meter hög staty
av Gudinnan Ariera står i den södra delen
av salen. Framför statyn finns ett sten-
altare med en offerskål av guld ingröpt i
altaret. I den södra väggen sitter tre stora
färgade fönster på en höjd av sex meter. I
salen väntar 20 soldater, ledda av Dargo-
mors son Sigvird, på att få rusa ut i rum
20.

SL: Salen är ett tempel förärat den onda
gudinnan Ariera. Soldaterna ingår i Dar-
gomors plan och rusar ut när Dargomor

skrattar i rum 20 eller om spelarna kom-
mer in i salen.

PLAN 2

Rum 22

ÖVERBLICK: Ett halvmörkt bibliotek fullt
med soldater.

UNDERSÖKNING: Biblioteket är nio meter
i tak. Alla väggar är täckta av bokhyllor.
Här finns ca 2000 band, oläsliga för spe-
larna. Mitt i biblioteket står några skinnfå-
töljer och läsbord på den röda mattan
som täcker golvet. I den södra väggen sit-
ter tre stora fönster på en höjd av sex
meter. I biblioteket väntar 20 soldater,
ledda av Dargomors son Digor, på att få
rusa ut i rum 20.

SL: Soldaterna ingår i Dargomors plan
och de rusar ut när han skrattar i rum 20,
eller om spelarna kommer in i biblioteket.

Rum 23

ÖVERBLICK: En marmoralustrad som
löper runt festsalen (rum 5).

UNDERSÖKNING: Den tre meter breda
marmoralustraden har åt väggsidan fyra
meter breda öppningar in till en sex meter
bred fackeluppläst korridor som leder
runt övervåningen.

Rum 24

ÖVERBLICK: Ett trapprum.

UNDERSÖKNING: Trapprummet är sex
meter i tak. Trappan leder upp till taket på
huvudbyggnaden, som är en jättelik
terass.

Rum 25

ÖVERBLICK: En dunkel sängkammare.

UNDERSÖKNING: Sängkammaren är tre
meter i tak. Vid den södra väggen står en
praktfull himmelssäng som är tom. Bred-
vid den står ett stort brunt skåp fyllt med

kostbara kläder. I en byrå vid andra sidan av sängen ligger 100 sm, en armring av guld, tre ädelstenar och småkraf s som inte är värt något. Ett bord och några stolar står på en tjock blå matta. I den norra väggen glöder en hård, framför den ligger en stor hög med sidenkuddar. Två gallerförsedda fönster finns på den östra väggen.

SL: Detta är Dargomors son Sigvirds rum.

Rum 26

ÖVERBLICK: En likadan sängkammare som rum 25, fast spegelvänt.

UNDERSÖKNING: Det som skiljer rummet från rum 25 är att mattan är grön, på bordet står vinflaskor och innehållet i byrån är en gyllene dolk (1T4+2 i skada) och 200 sm.

SL: Detta är Dargomors son Digors rum.

Rum 27

ÖVERBLICK: En dunkel sängkammare.

UNDERSÖKNING: Sängkammaren är tre meter i tak. Vid den södra väggen står en förgylld himmelssäng, i vilken en kvinna sover. På var sida om sängen står det skåp. De är fyllda av vackra klänningar och andra kläder. Mellan två fönster i den östra väggen står ett toalettbord med spegel. I ett skrin på bordet ligger tio ädelstenshalsband, fem guldringar och sex broscher i silver och guld, allt till ett värde av 2000 sm. I den norra väggen glöder en hård. Framför den står en divan.

SL: Kvinnan är Nirmila, Dargomors fru. Hon vaknar och skriker på hjälp om spelarna kommer in i rummet utan att smyga ljudlöst. När hon ropar kommer soldater från rum 21 och 22 med Dargomor i spetsen till hennes undsättning.

Rum 28

ÖVERBLICK: En upplyst sängkammare.

UNDERSÖKNING: Sängkammaren är tre

meter i tak. Vid den norra väggen står en tom förgylld himmelssäng. Bredvid sängen står en byrå full med dokument och småkraf s. Mellan två fönster i den västra väggen står ett stort ekskåp. Det är fyllt med praktfulla kläder, 100 sm, en förgylld hjälm (500 sm) och en diamantbesatt dolk med en åttakantig röd rubin fastsatt vid skaftet. Ett bord och några stolar står på den röda mattan som täcker golvet. En hård sprakar i den södra väggen och lyser upp rummet.

SL: Detta är Dargomors sängkammare. Han är nu i tronsalen och kommer hit först i gryningen, då i eskort av soldaterna i rum 21 och 22 som genom söker rummet och senare hela borgen i jakt på spelarna. Detta gäller bara om spelarna har fått hjälp av Norg.

Rubinen på dolken är inte Novastenen utan en kopia avsedd att vilseleda eventuella tjuvar. Lämna spelarna borgen med denna sten, måste de ta sig in på egen hand nästa gång de vill in, eftersom Norg är fångslad.

Rum 29–33

ÖVERBLICK: Ett mörkt sovrums.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Här står en stor tom himmelssäng. Bredvid den ett tomt skåp och en tom byrå. Mitt i rummet står ett bord med stolar på en tjock matta. Härden i rummet är kall. Ett fönster vätter ut åt norr.

SL: Dessa rum är gästrum och ser alla i stort sett likadana ut (färger på möbler och mattor varierar). De är tomma, eftersom Dargomor inte har några gäster för tillfället. För att variera rummen kan SL placera ut små skatter som gör dem mer spännande. T ex några mynt, ett kvarglömt föremål, en giftflaska, ett smycke eller ett dokument som kan leda till vidare äventyr.

Rum 34

ÖVERBLICK: En dunkel korridor.

UNDERSÖKNING: Korridoren är 15 meter lång, tre meter bred och tre meter i tak. Den är upplyst av oljelampor som hänger i taket. På väggarna hänger tavlor med magiska tecken och mattan är gjord som en bildberättelse över Arieras liv. Det hela ger ett mystiskt intryck.

Rum 35

ÖVERBLICK: En mörk, rökelsedoftande sängkammare.

UNDERSÖKNING: Sängkammaren är tre meter i tak. Väggar och tak är fulla av magiska symboler. Överallt hänger magiska föremål: Ritualmasker, djursvansar, torkade örter o dyl. I en säng i det sydvästra hörnet sover en gammal man. Mot den södra väggen står ett skåp fullt med kläder och bråte. I ett skrivbord under det ena fönstret i rummet, vid den norra väggen, ligger böcker, dokument (obegripliga för spelarna) och ett kassaskrin med 37 sm. I den västra väggen finns en slocknad hård.

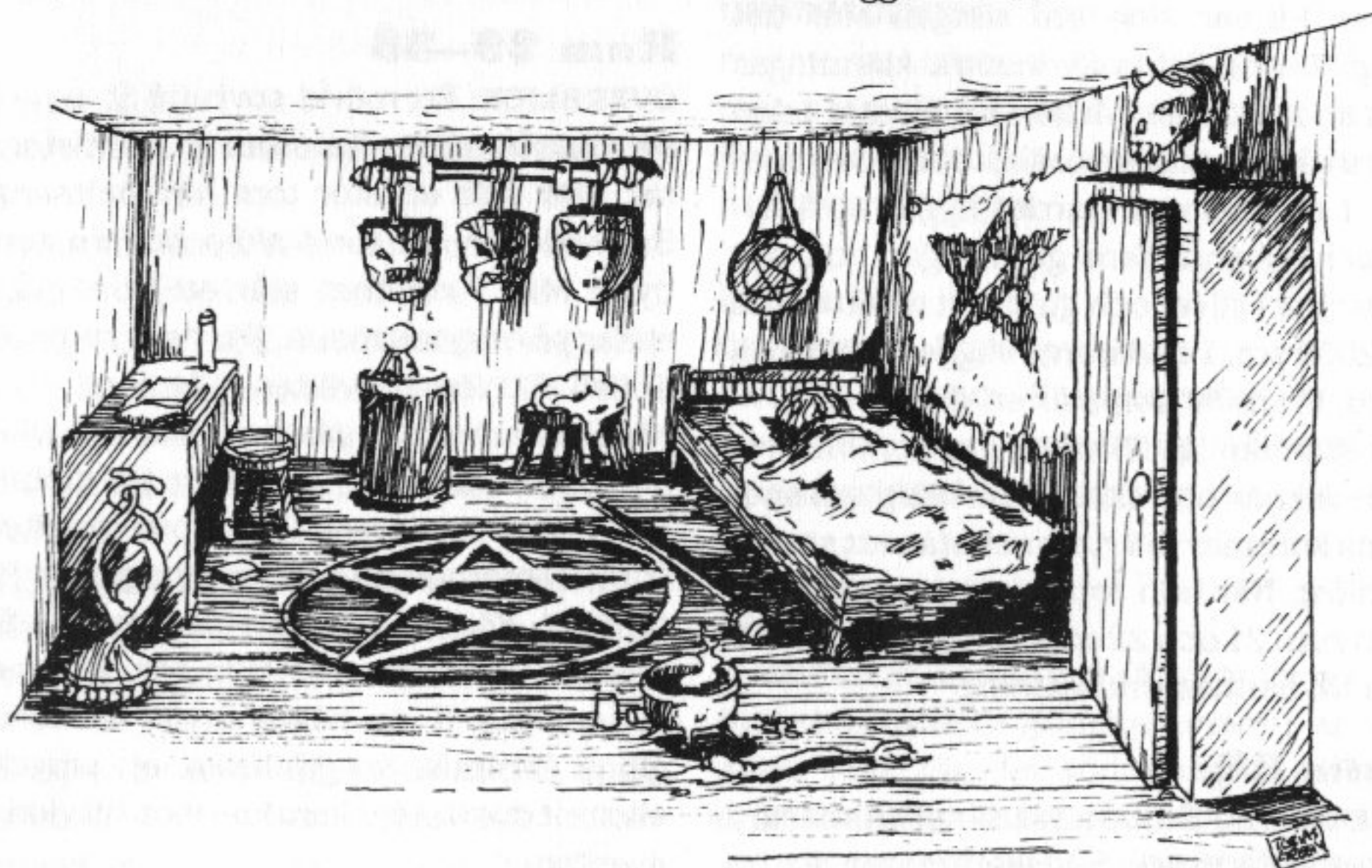
DOLDA TING: I ett lönnfack i kassaskrinet ligger en guldring, en silverring, en rubinring, en kopparring och en benring.

SL: Detta är Dargomors livmedicus Domirals rum. Han sover hårt och vaknar inte om spelarna rör sig försiktigt i rummet. Vaknar han, så använder han sin magi för att smita ut ur rummet och hämta hjälp. Kopparringen är den ring som vid uppvisande fungerar som passersedel i Dingheimuls grottor. Den skall Domirals budbärare använda när de skall överlämna brevet (se rum 8). Vilken ring som är rätt avslöjar Domiral aldrig.

Rum 36

ÖVERBLICK: Ett mörkt rum med pulpeter i rader.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. I fyra rader står 30 pulpeter. Den norra väggen är täckt av en skrivtavla. Längs väggarna löper hyllor med böcker och annat läromaterial (allt är obegripligt för spelarna). I den västra väggen sitter ett gallerförsatt fönster. Härden i den östra väggen är kall.



SL: Detta är lärosalen där Domiral under-visar.

Rum 37

ÖVERBLICK: Ett fuktigt rum upplyst av en fackla.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. En spiraltrappa leder upp till rum 4. I ett hörn sitter två soldater och bryter arm vid ett litet bord. Här finns två låsta ståldörrar som inte går att bryta upp.

DOLDA TING: Vakterna har nycklarna till rum 38 och cellerna.

SL: Soldaterna försvarar dörrarna tills de dör. Här finns spelarnas saker när de är fångar. Dargomor har nyckeln till rum 44.

HUVUD-BYGGNADENS KÄLLARE

Rum 38

ÖVERBLICK: En mörk fuktig gång.

UNDERSÖKNING: Gången är 26 meter lång, två meter bred och två meter i tak. I den södra väggen finns fem järnbeslagna dörrar som är låsta. Nyckeln har soldaterna i rum 37.

Rum 39–43

ÖVERBLICK: En mörk håla.

UNDERSÖKNING: Hålan är två meter i tak. Här finns fyra britsar, en potta och fyra kedjor fästade i väggen.

SL: Detta är fångceller, och alla är likadana. För tillfället finns inga fångar. Dargomor har just avrättat alla som veder-gällning för att en del bönder vägrat betala skatt. Spelarna placeras i cell 39 (eventuellt också cell 40 om de är många) om Dargomor fängslar dem. Norg och hans motståndsmän placeras i cell 41 och 42.

Rum 44

ÖVERBLICK: Ett mörkt rum fyllt med glitt-rande föremål.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Det är fyllt med skatter. I järnkistor ligger 10.000 sm, 200 ädelstenar och smycken till ett värde av 5.000 sm.

Runt om i rummet står föremål. Där finns tio silverstatyer, 20 förgyllda sköldar, två förgyllda rustningar med Dargomors vapen inbroderat med ädelstenar, tre diamanbesatta horn, en guldspira och en stor guldkrona, allt har ett värde av 20.000 sm. Dörren hit är av tjockt stål och är låst (låset går inte att dyrka upp). Väg-garna är armerade med stål.

SL: Detta är Dargomors skattkammare.

FÄNGSLADE

Spelarna sitter fängslade i rum 39 och 40 i 1T10 dagar. Lyckas spelarna fly är förut-sättningarna de samma som i "På egen hand".

Efter de ovan nämnda dagarna förs spelarna av fem vakter till huvudbyggna-dens tak. Där står Dargomor och blickar ut över landskapet.

Spelarna ser hur en armé på flera hundra man har omringat borgen. Halva Sirons befolkning har flytt upp till borgen och den andra halvan har gått över till fienden i hopp om ett bättre styre än Dar-gomors.

Dargomor vänder sig mot rollperso-nerna. Han förklarar för dem att det är baron Gilgarms trupper som har kommit väster ifrån och nu belägrar borgen. Gilgarms armé är överlägsen i antal men borgen är säker då den är ointaglig. Dar-gomor kan inte bryta sig ut och de har bara förråd för en månad, så det enda Gilgarm behöver göra är att vänta.

Dargomor vill nu att spelarna skall ta sig genom fiendens linje och hämta hjälp

hos baron Lilvar, Dargomors allierade. Han vågar inte skicka en av sina egna eftersom uppdraget nästan är omöjligt att lyckas med. Som belöning är han beredd att ge spelarna Novastenen och Norg friheten om de kräver det. Dargomor svär vid gudinnan Ariera att hålla sitt löfte och ett sådant löfte har ingen brutit ostraffat.

Går spelarna med på förslaget får de tillbaka sin utrustning och ett sigill som de skall lämna till Lilvar. Dargomor beskriver sedan vägen till Lilvars borg.

GENOM FIENDELINJEN

Nästa natt tar sig spelarna ned för den hemliga stigen i månskenet. När spelarna tar sig fram genom landskapet närmast borgen (se kartan över Siron) är det varje spelrunda 50% chans att de möter en patrull av Gilgarms soldater. Den består av fem spjutbärare och fem bågskyttar. Det är 45% chans att spelarna upptäcks (smyger de ljudlöst eller gömmer sig halveras chansen). Soldaterna försöker fånga spelarna och föra dem inför Gilgarm döda eller levande.

Går spelarna genom Siron ökar alla procenttal med 30%.

För varje kilometer spelarna kommer från borgen, minskar chansen för ett möte med 10%.

GILGARM

Skulle spelarna bli fångslade av Gilgarm eller om de bestämmer sig för att alliera sig med honom för att komma över Novastenen, förs de avväpnade till Gilgarms högkvarter på Springaren.

Är spelarna lojala mot Dargomor dömer Gilgarm dem till döden som spioner. Nästa dag blir de halshuggna på torget om

de inte lyckas fly (de är kedjade, inlåsta i ett skjul och bevakade av fyra soldater).

Vill spelarna gå över till Gilgarms sida, ge upplysningar om borgen och deras uppdrag är han mycket vänlig. Han lovar dem Novastenen, som tack för upplysningarna, när han har intagit borgen. Gilgarm vågar inte lita helt på spelarna, därför får de finna sig i att vara vapenlösa och bevakade av fyra soldater under belägringen.

Belägringen varar i 1T20+20 dagar. Dargomar ger upp av hunger, segern blir oblodig och Gilgarms segerarmé behandlar fienden storsint.

Som den gode och vise härskare baron Gilgarm är, håller han sitt löfte till spelarna. De får tillbaka sina vapen och Dargomor förs inför dem för att avslöja var Novastenen finns. (Vad Dargomor avslöjar kan läsas i "Avslöjandet").

Gilgarm ger spelarna utrustning och proviant så att de kan klara färden till Orgbergen och tar sedan farväl (fortsätt vid "Bergsvägen").

TILL BARON LILVAR'S BORG

Landsvägen löper österut över den böljande slätten. Efter en halv dagsmarsch når vägen fram till ett vad över Orgsflod. Det är 20% chans att vadet är översvämmat. Spelarna måste i så fall simma över den 100 meter breda floden eller bygga en flotte av drivveden som ligger längs strandkanten.

När vadet är passerat fortsätter vägen i en sväng åt söder, längs Domensträsk. Två dagsmarscher senare ringlar vägen ut på halvön där Lilvars borg är belägen. Under färden kan rollpersonerna råka ut för möten. SL kan välja bland de följande eller hitta på egna.

- Vid vägen syns ett stort hål (ca 10 m i diameter). När spelarna passerar hålet kliver de armborstbeväpnade dvärgarna Kob och Kol fram ur ett buskage, siktar på rollpersonerna och undrar vad de är för gynnare. Om de två dvärgarna får klart för sig att det inte rör sig om rövare, ursäktar de sig. Godtar spelarna inte ursäkten och anfaller, drar dvärgarna sina yxor och ytterligare tre dvärgar kommer upp ur hålet. Om spelarna är nöjda med ursäkten visar dvärgarna gruvan där de möter ytterligare tre dvärgar, Sirk, Dohor och Lomho. Kol berättar sedan att de är en forskningsgrupp som skall anlägga nya gruvor på den mineralrika slätten. Flera sådana expeditioner har skickats ut för att bana väg för de dvärgar som vill lämna de överbefolkade länderna i öster. Kol varnar också för rövare, mystiska ryttrapatruller som dök upp för någon vecka sedan och för en girig drake som flyger över slätten.
- Spelarna möter en av Gilgarms hästpatruller som patrullerar landet mellan Dargomors och Lilvars borgar, för att förhindra att nyheten om belägringen sprids. De är fem man starka och kräver att spelarna följer dem till Siron avväpnade (fortsätt vid "Gilgarm"). Vägrar spelarna så anfaller patrullen.

BARON LILVAR'S BORG

Borgen ligger ointaglig på en halvö. Enda vägen dit är en smal landremsa som sammanbinder halvön med fastlandet. I de tio meter höga murarna finns en träport som är enda vägen in. Spelarna blir insläppta och eskorterade av vakt till baron Lilvar. Visar de Dargomors sigill läser han det

och ger genast order om härmönstring. Har spelarna inte sigillet kan de inte övertyga Lilvar. De blir då fängslade och får sitta i Lilvars kasematter tills de dör.

Nästa morgon ger sig Lilvar iväg med en 500 man stark armé. Spelarna följer naturligtvis med. Tre dagar senare når armén sitt mål (inga möten sker).

Runt Dargomors borg syns inte ett spår av Gilgarms armé. Lilvar börjar snegla misstänksamt mot spelarna. Tillsammans med baron Lilvar och hans livgarde rider spelarna upp till borgen. Dargomor tar emot dem i tronsalen och berättar att Gilgarm gav sig iväg dagen innan. Tydligt har Gilgarm blivit informerad av spejare om den stora armén från baron Lilvars borg och dragit sig tillbaka inför övermakten.

Lilvar avdelar hundra soldater till att bevaka gränsen mellan Gilgarm och Dargomors förläningar. Med resten av armén återvänder han hem.

All utrustning spelarna lämnade i byn före belägringen är borta. Gilgarm har tagit utrustningen som en del av krigsbytet från Siron.

AVSLÖJANDET

När spelarna blir ensamma med Dargomor säger han med spelad besvikelse: "Tyvärr kan jag inte ge er Novastenen, jag har den inte i min ägo. Magikern Dingheimul har kommit över den. En månad innan ni kom hit första gången försvann den plötsligt. Jag har fått reda på att Dingheimul förde den till sin grotta i Orgbergen, där han försöker att få kontroll över rubinens magiska kraft. Kanske lyckas han, han är en stor magiker."

Vad varken Dargomor eller spelarna vet är att Dargomors livmedicus Domiral har konspirerat med Dingheimul och stulit Novastenen för hans räkning.

Mot Dingheimul

UPPBROTT

Dargomor förser spelarna med utrustning så att de kan klara vägen till Orgbergen och beskriver sedan vägen (se karta). Den svekfulle fursten anser sig nu ha uppfyllt sitt löfte nu när han hjälpt spelarna efter bästa förmåga.

Om han har brutit sitt löfte eller ej är upp till gudinnan Arieria att avgöra. Kanske dör Dargomor en kvalfull död eller så fortsätter han ett grymt styra sitt rike. Spelarna får aldrig veta.

BERGSVÄGEN

Vägbeskrivningen börjar vid vägkorset öster om Lirbäck.

Kommer spelarna från Dargomors borg, måste de först färdas på "Vägen söderut". Vägen ringlar en dagsmarsch genom den mörka Orgskogen. Den korsar sedan Orgsflod, där en färja tar över resenärer för 2 sm per person och 3 sm per häst. Det är bara färjkarlen som framgångsrikt kan föra färjan över det strömmande vattnet. Efter floden ringlar vägen upp i bergen som en smal stig längs bergssidor och raviner. Två dagsmarscher senare slutar stigen framför Dingheimuls grottor.

I Orgskog kan rollpersonerna möta trollen Sog och Dog som är ute och jagar i skydd av nattens mörker. De gör allt för att spelarna skall bli ingrediens i kvällsstuvningen.

När spelarna tar sig fram genom bergen finns det möjlighet för olika möten. SL kan välja från dem nedan eller hitta på egna.

- Spelarna hör dunder och brak på vägen som blir starkare och starkare. Efter fem minuter blockerar en stor bergsjätte vägen. Vill spelarna förbi jätten måste de döda honom. Han tål inte att andra än bergsbor beträder bergen.
- En kimera som är dresserad av Dingheimul att vakta bergsvägen anfaller spelarna. Visar de upp Domirals kopparring, avbryter besten angreppet och försvinner upp i bergen.

DINGHEIMULS GROTTOR, NIVÅ I

I ett högt bergsmassiv finns en stor öppning. Framför hålet breder en grässlänt ut sig. I öppningen sitter en människoliknande jätte och pratar för sig själv.

Rum 1

ÖVERBLICK: En halvskum gång i vars öppning en jättegestalt sitter.

UNDERSÖKNING: Gången är tio meter i tak och delar sig en bit in i en stor och en liten gång. En halvjätte sitter i öppningen.

SL: Halvjätten är Khan, Dingheimuls avkomma med jättekvinna Eskel. Khan vaktar sin fars hem med sitt liv och dödar alla som försöker ta sig in i grottorna. Visar spelarna Domirals kopparring släpper han förbi dem och mumlar att de skall ta den högra gången.

Rum 2

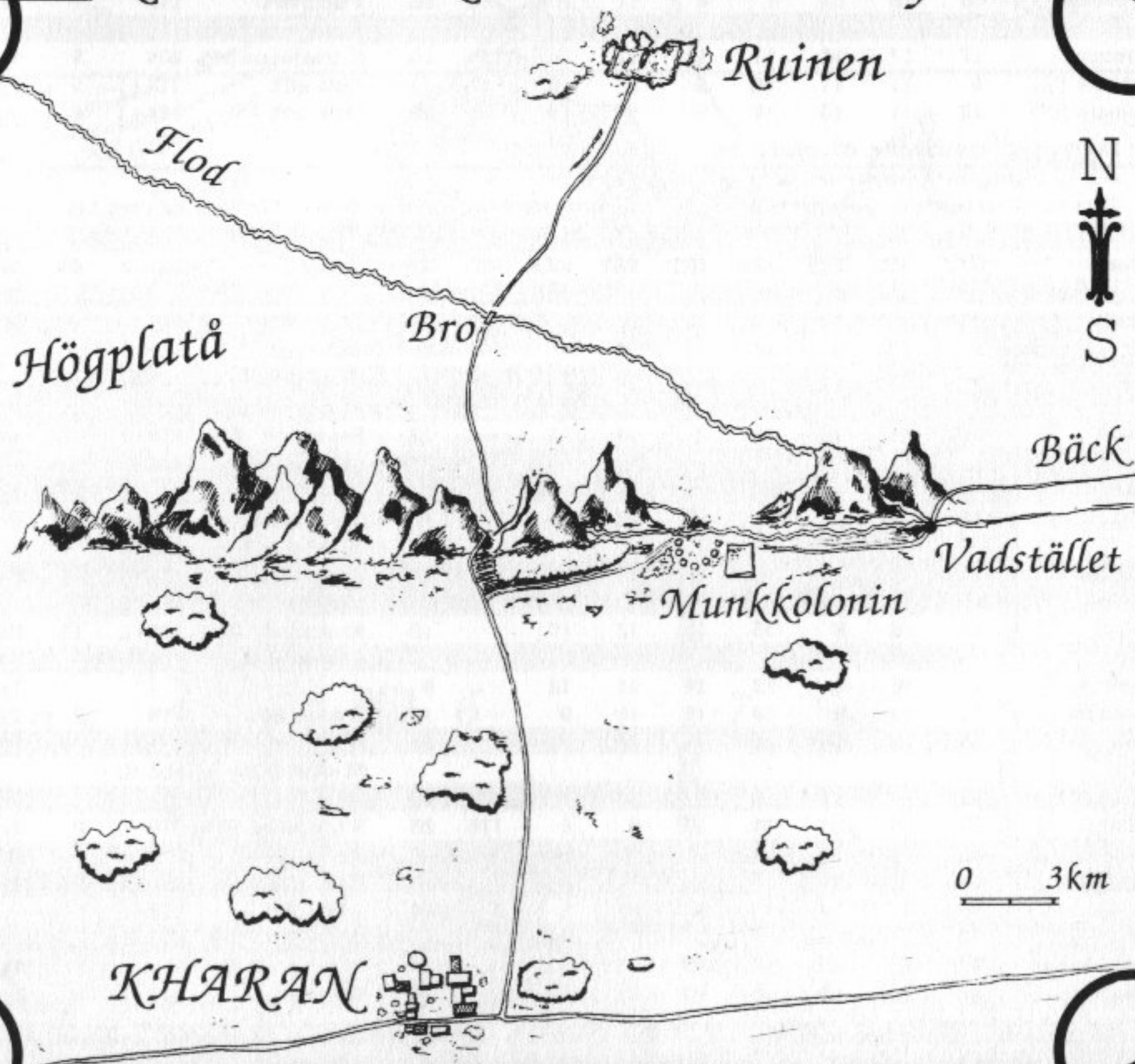
ÖVERBLICK: En mörk gång.

UNDERSÖKNING: Gången är två meter i tak. Väggarna är dekorerade med groteska figurer, bla skelett. Tre av de till synes skelettrelieferna är "levande" skelett.

SL: Skeletten anfaller alla främlingar, men släpper förbi dem som visar rätt tecken, dvs kopparringen i rollpersonernas fall.

Varelsesetabell för Jeraz

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Vapen	Skada	BV	Skydd
Sartos	14	12	9	9	11	10	13	0	10	Klubba 50%	1T6	7	
Nania	10	10	11	11	12	9	14	0	11	Dolk 40%	1T4+1	9	
Soran	13	11	8	10	9	10	9	0	10	Kroksabel 85%	1T8+2	15	Läder 2p
										Liten sköld 80%	abs 8		
										Kastspjut 75%	1T6+1	11	
Zareth	12	10	16	13	12	13	8	0	13	Kortbåge 80%	1T6+1	—	Läder 2p
										Handyxa 50%	1T6+2	11	
Bybo (♂)	11	11	11	11	11	11	11	0	11	Klubba 40%	1T6	7	
										Kortbåge 40%	1T6+1	—	
Bybo (♀)	10	10	11	11	11	11	11	0	11	—			
Gr'wf	16	12	17	15	13	11	13	0	15	Kortbåge 90%	1T6+1	—	Skinn 1p
										Kortsvärd 65%	1T6+1	15	Läder 2p
Vargman	14	11	14	16	11	11	9	0	13	Kortbåge 85%	1T6+1	—	Skinn 1p
Vargmännens förflyttning är L10.										Klubba 55%	1T6	7	
Glub	36	27	16	9	7	10	6	2T6	22	Stor klubba 65%	2T8	9	Hud 1p
Zlika	33	23	12	10	8	9	5	1T10	18	Stor klubba 55%	2T8	9	Hud 1p
Tsuk	24	19	14	10	4	13	2	1T6	17	Stor klubba 35%	2T8	9	Hud 1p
Archelaus	10	10	16	16	15	12	13	0	13	Stav 90%	1T8	7	
som varg	30	10	24	24	8	12	3	1T4	22	Bett 50%	1T8	—	Skinn 3p
Munk	11	11	13	11	12	11	11	0	12	Stav 75%	1T8	7	
som varg	33	11	20	17	6	11	2	1T6	22	Bett 50%	1T8	—	Skinn 3p

Karta över Kharan med omnejd

Varelsetabeller för Novastenen

Typfall	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Vapen	Skada	BV	Skydd
Alv	10	9	11	14	14	11	13	—	10	Kortbåge 80%	1T6+1	—	Läder 2 p
										Bredsvärd 55%	1T8+1	15	
										L. sköld 55%	abs 8		
Dvärg	17	7	13	11	11	13	11	—	10	T. armborst 60%	2T6+2	—	Fjällp. 6p
										Stridsyxa 50%	1T10+2	11	
										M. sköld 55%	abs 12		
Svartalf	9	7	11	11	9	11	7	—	9	Kortsvärd 45%	1T6+1	15	Läder 2 p
										L. sköld 40%	abs 8		
										Kortbåge 40%	1T6+1	—	
Jätte	61	61	22	11	10	11	5	4T6	42	S träklubba 65%	2T8	9	Hud 1p
Spjutbärare ¹⁾	14	12	12	12	9	9	9	—	12	Kortspjut 60%	1T6+1	11	Ring 4p
										L sköld 50%	abs 8		
Svärdbärare ¹⁾	14	12	12	12	9	9	9	—	12	Bredsvärd 60%	1T8+1	15	Ring 4p
										L sköld 50%	abs 8		
Bågskytt ¹⁾	14	12	12	12	9	9	9	—	12	Långbåge 60%	1T8+1	—	Läder 2p
										Dolk 50%	1T4+1	9	
Rövare	14	10	14	12	10	9	7	—	12	Bredsvärd 60%	1T8+1	15	Läder 2p
										M sköld 50%	abs 12		
Motståndsman	11	11	13	12	10	12	12	—	12	Dolk 60%	1T4+1	9	Tyg 1p
Skelett	5	11	0	11	0	1	—	—	8 ²⁾	Kortsvärd 35%	1T6+1	15	Ring 4p
										L sköld 35%	abs 8		
Soldathäst	32	30	14	12	5	12	—	2T6	22	2 hovar 50%	1T6	—	Skinn 1p
										1 bett 40%	1T4 ³⁾	—	
Varg ⁴⁾	11	6	14	16	5	11	—	—	10	1 bett 50%	1T8	—	Skinn 1p
Krokodil ⁴⁾	38	38	13	7	4	11	—	2T6	26	1 bett 70%	1T8	—	Skinn 6p
										1 svanssnärt 60%	1T4	—	
Grot troll	17	17	13	11	10	11	1	1T4	15	S. träklubba 50%	2T8	9	Skinn 3p
Tjänare (♀)	9	11	11	14	9	9	12	—	11	Dolk 40%	1T4+1	9	Tyg 1p
Tjänare (♂)	12	11	13	12	9	9	10	—	12	Dolk 40%	1T4+1	9	Tyg 1p

¹⁾ Det finns 60 svärdbärare, 60 spjutbärare och 40 bågskyttar i Dargomors borg, och hundratals av vardera i äventyrets arméer.

²⁾ (STY+STO)/2

³⁾ Ingen SB

⁴⁾ Beskrivs närmare i Monsterboken. Förflyttning: varg L16, krokodil L6/S10.

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Vapen	Skada	BV	Skydd
Glockmar	10	10	8	15	18	1 ¹⁾	11	—	9	—	—	—	Tyg 1p
Gasp	100	100	40	10	12	24	—	6T6	70	²⁾	²⁾	—	Skinn 8p
Deonors spöke	—	11	0	24	11	18	—	—	0	Skräckattack	²⁾	—	—
Rex	16	18	12	14	9	12	12	1T4	15	Bredsvärd 90%	1T8+1	15	Helrustn 8p
										M sköld 70%	abs 12		
Exod	16	12	12	15	7	14	11	—	12	Bredsvärd 85%	1T8+1	15	Helrustn 8p
										M sköld 75%	abs 12		
Norg	12	11	13	12	12	16	13	—	12	Dolk 60%	1T4+1	9	Tyg 1p
Dargomor	16	16	16	15	14	12	13	—	16	Slagsvärd 90%	1T10+1	13	Helrustn 8p
										M sköld 80%	abs 12		
Sigvird	14	12	16	14	14	10	11	—	14	Slagsvärd 70%	1T10+1	13	Helrustn 8p
										M sköld 70%	abs 12		
Digor	13	16	8	15	14	12	10	—	12	Kroksabel 70%	1T8+2	15	Helrustn 8p
										L sköld 75%	abs 8		
Nirmilia	9	10	8	12	14	11	12	—	9	—	—	—	Tyg 1p
Domirel	11	13	9	13	15	16	9	—	11	Trästav 50%	1T8	7	Tyg 1p
Gilgarm	13	16	14	14	14	14	15	—	16	Slagsvärd 90%	1T10+1	13	Fjällp 5p
										M sköld 90%	abs 12		
Kimera (3h)	30	20	12	18	5	15	—	1T6	16	²⁾	²⁾	—	Hud 5p
Khan	25	25	25	13	10	9	5	1T6	25	S träklubba 65%	2T8	9	Tyg 1p
Demon ³⁾	15	15	15	20	10	21	—	—	15	2 klor 70%	1T6	—	Hud 5p
Heim	9	9	11	15	13	17	12	—	10	Dolk 50%	1T4+1	9	Tyg 1p
Likätaren	9	7	19	4	8	6	—	0	14	1 bett 20%	1T8	—	—
										2 klor 20%	1T6	—	
Galdimiriar	7	8	8	14	16	15	12	—	8	—	—	—	Tyg 1p
Dingheimul	12	11	13	15	16	21	14	—	14	Dolk 50% ⁴⁾	1T4+1	9	Tyg 1p

¹⁾ PSY 21 när han rör vid Novastenen.

³⁾ Förflyttning L20, Särskilda förmågor: Osårbarhet, Snabbhet.

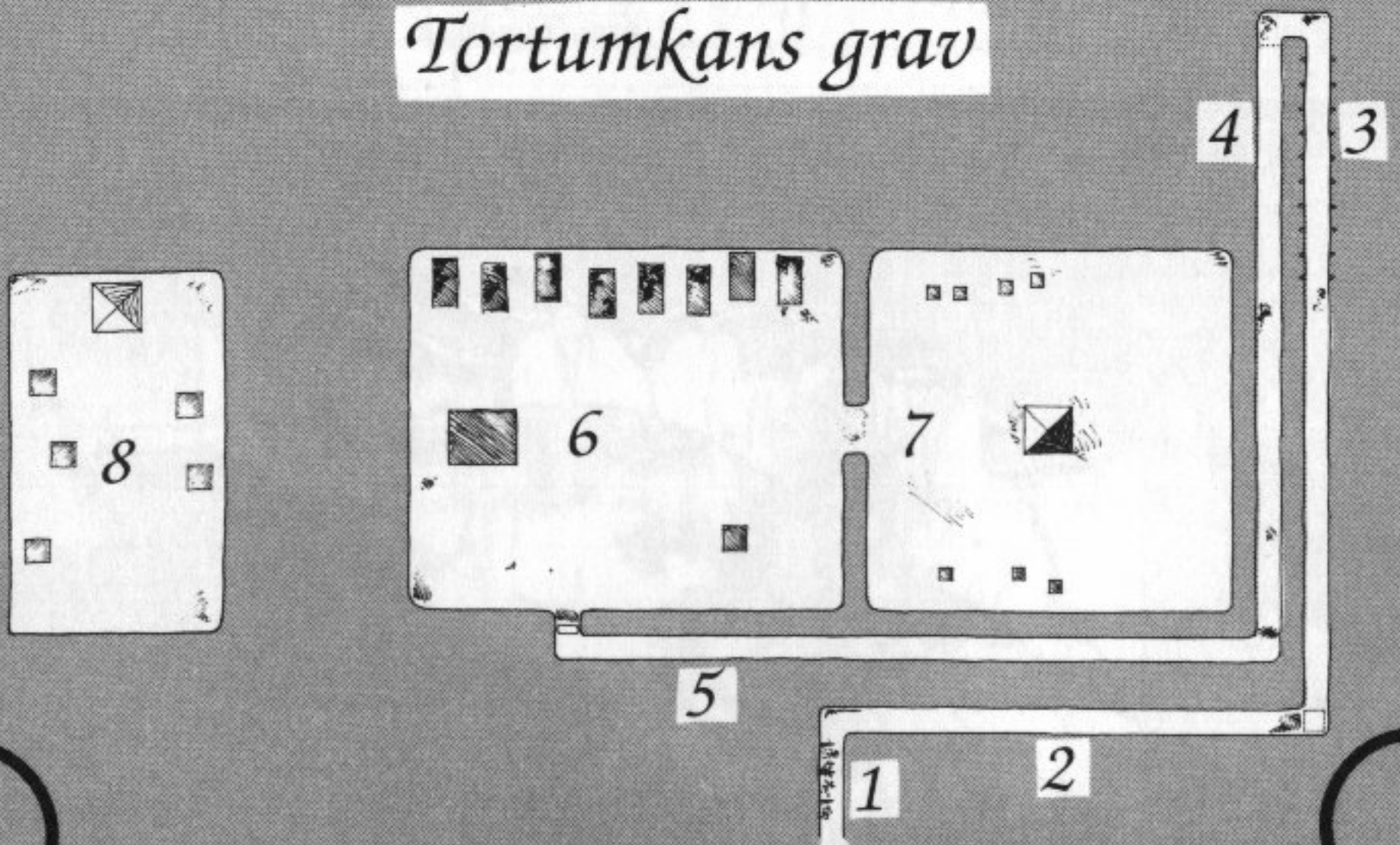
²⁾ Se regelverket för ytterligare information.

⁴⁾ Basiliskbensdolk som förstenar dem som skadas av den.

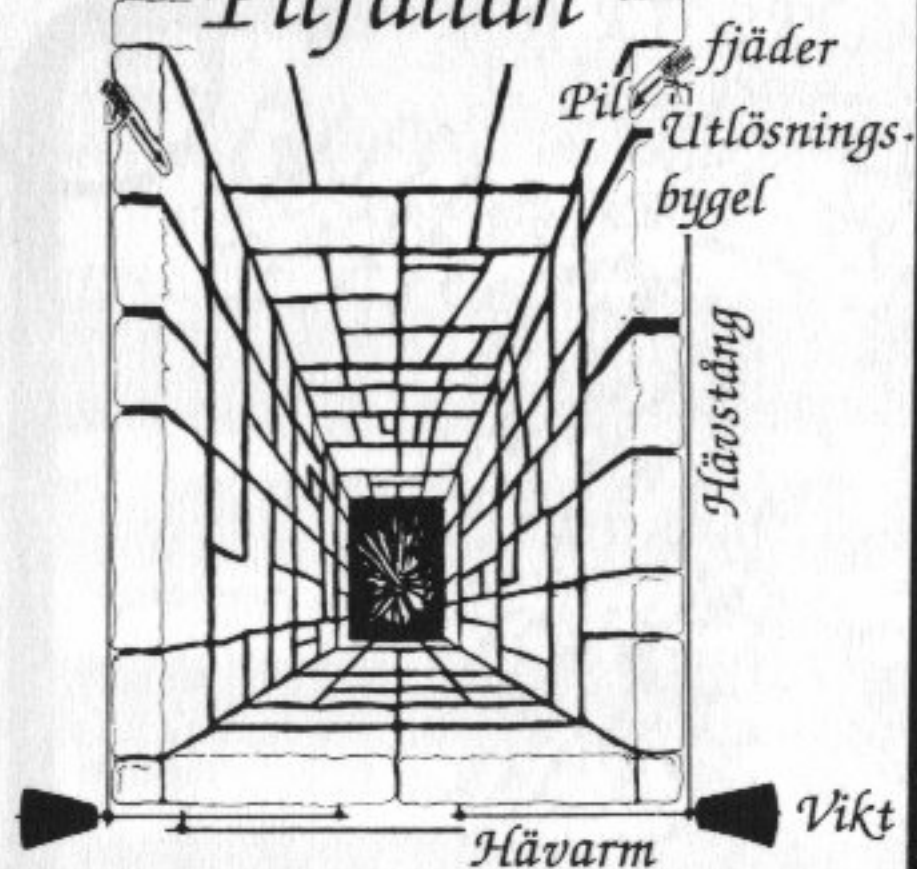
KARTA ÖVER MORVAR



Tortumkans grav

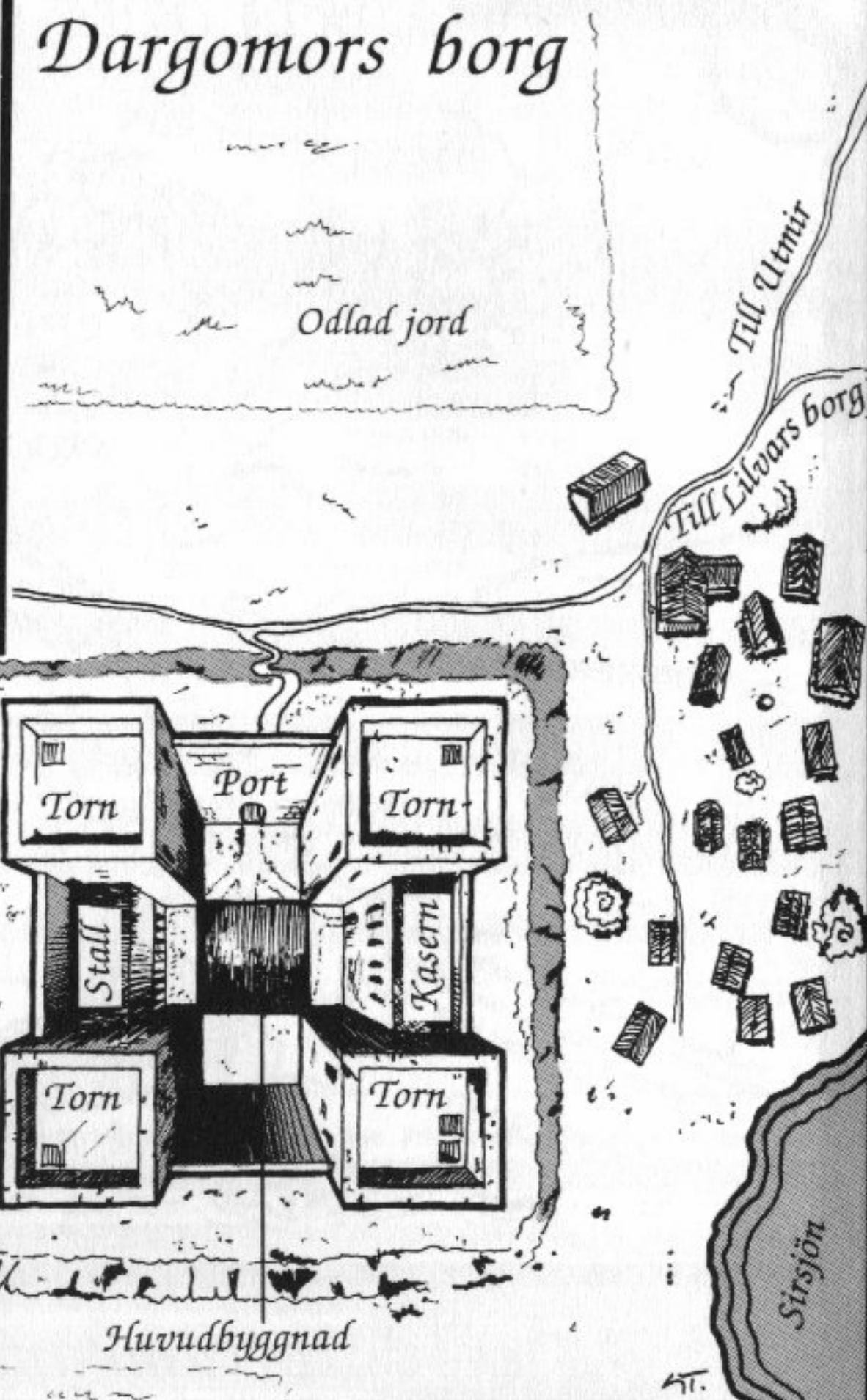


Pilfällan

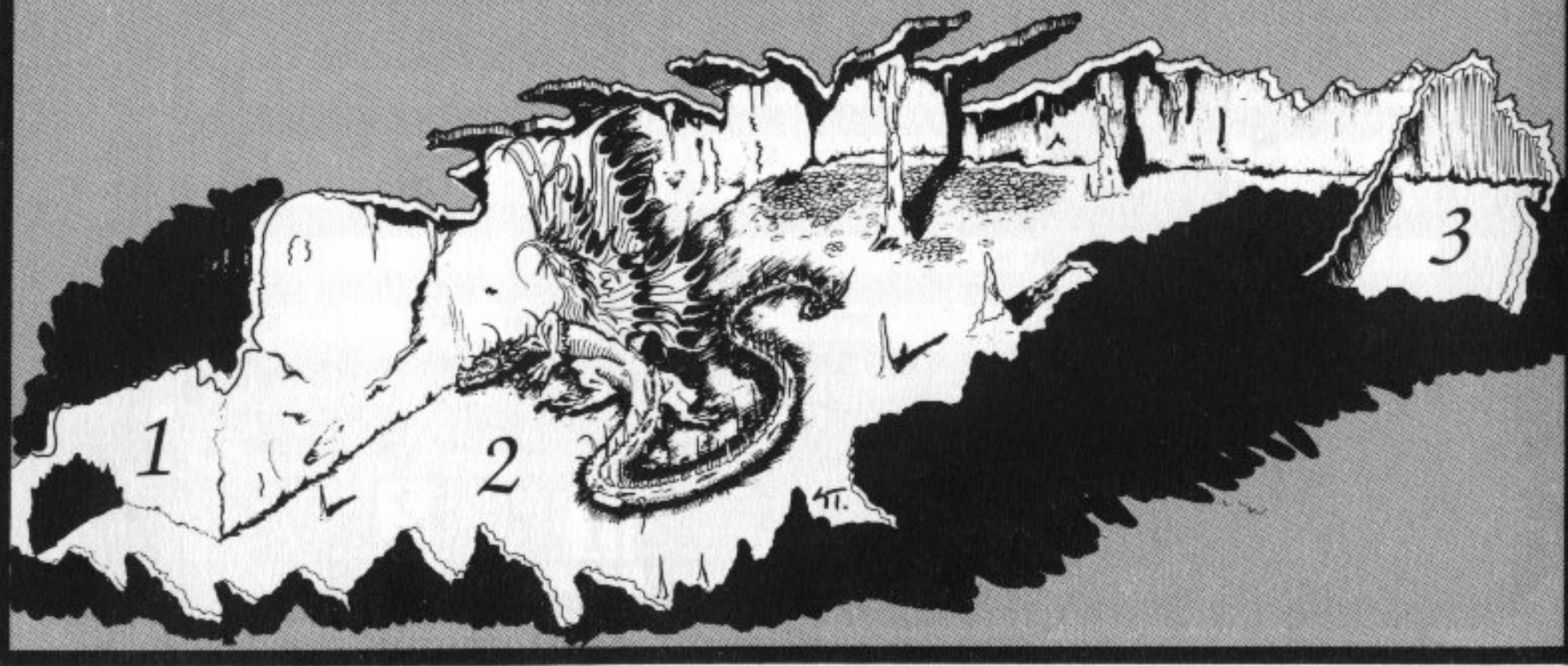


NOVASTENEN

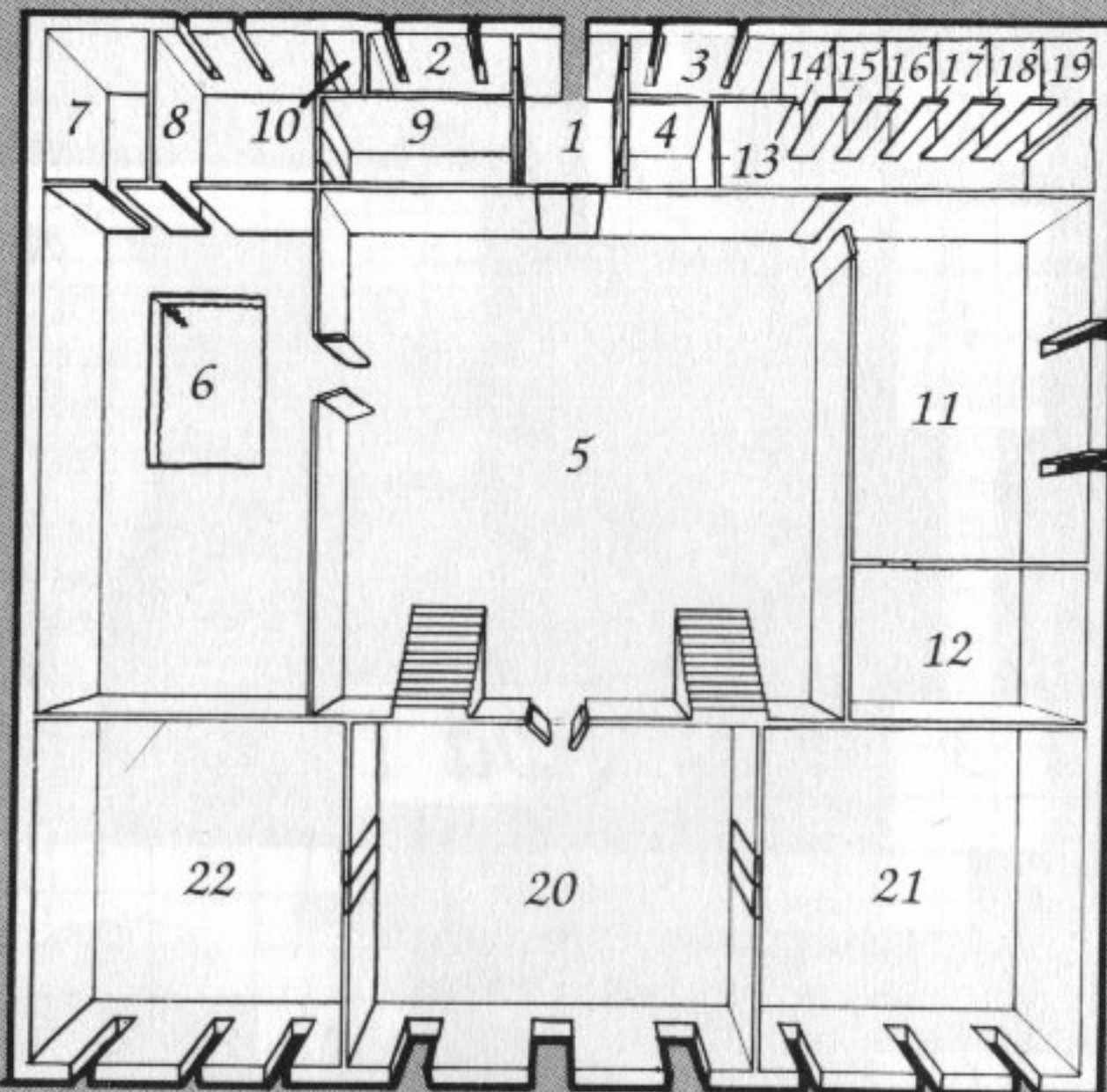
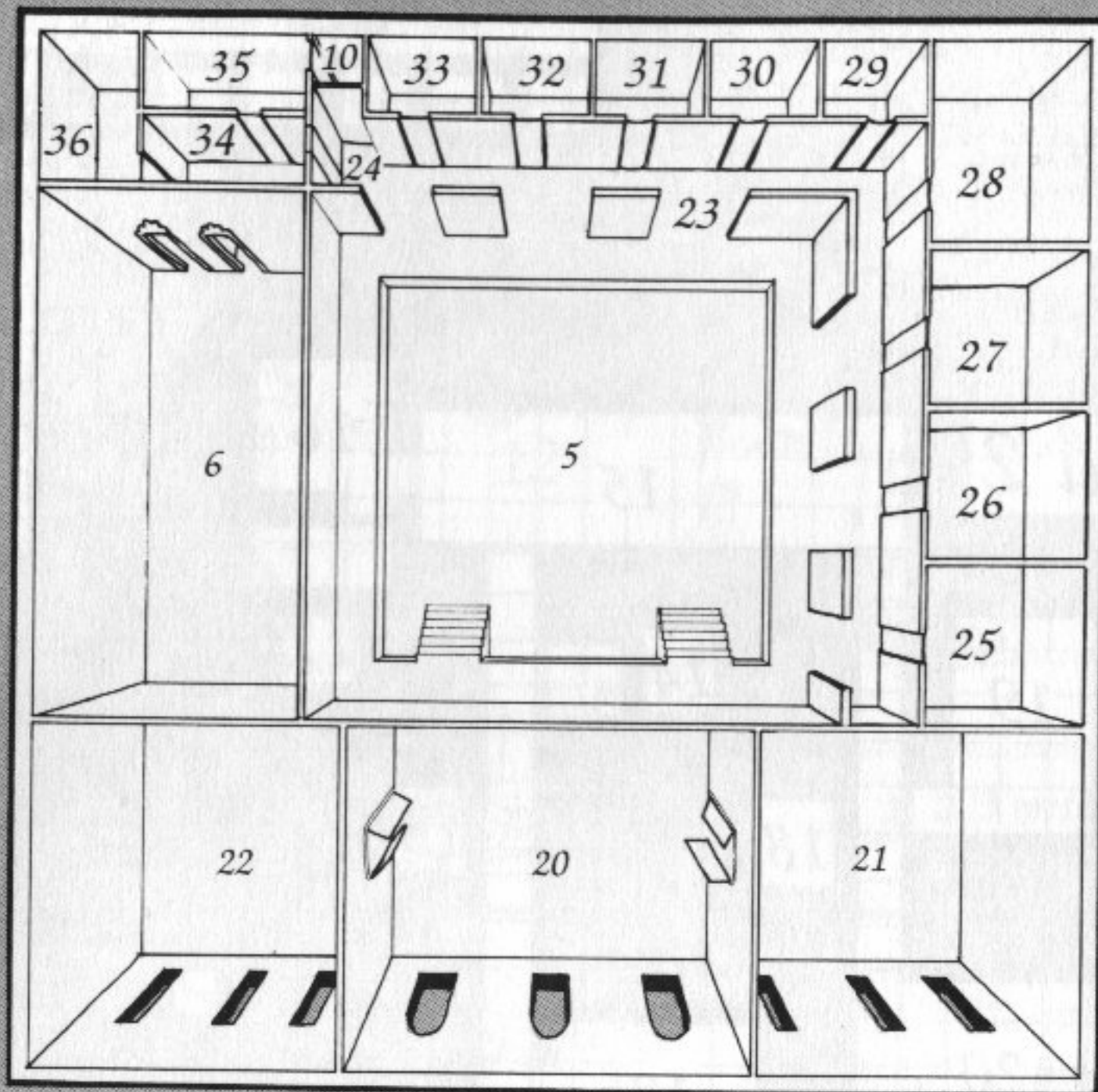
Dargomors borg



Gasps håla



Huvudbyggnad



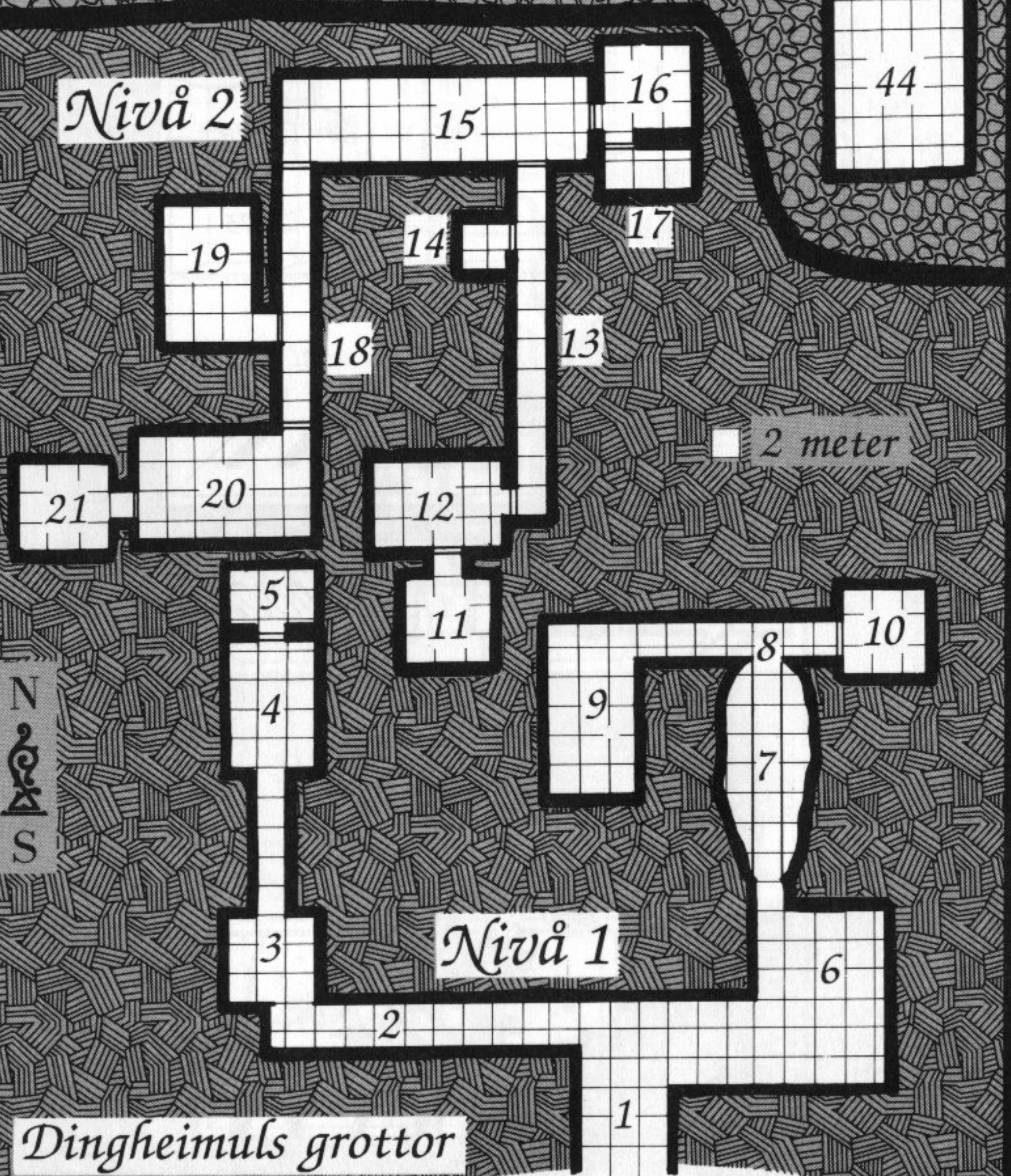
0

50 meter

Huvudbyggnadens källare

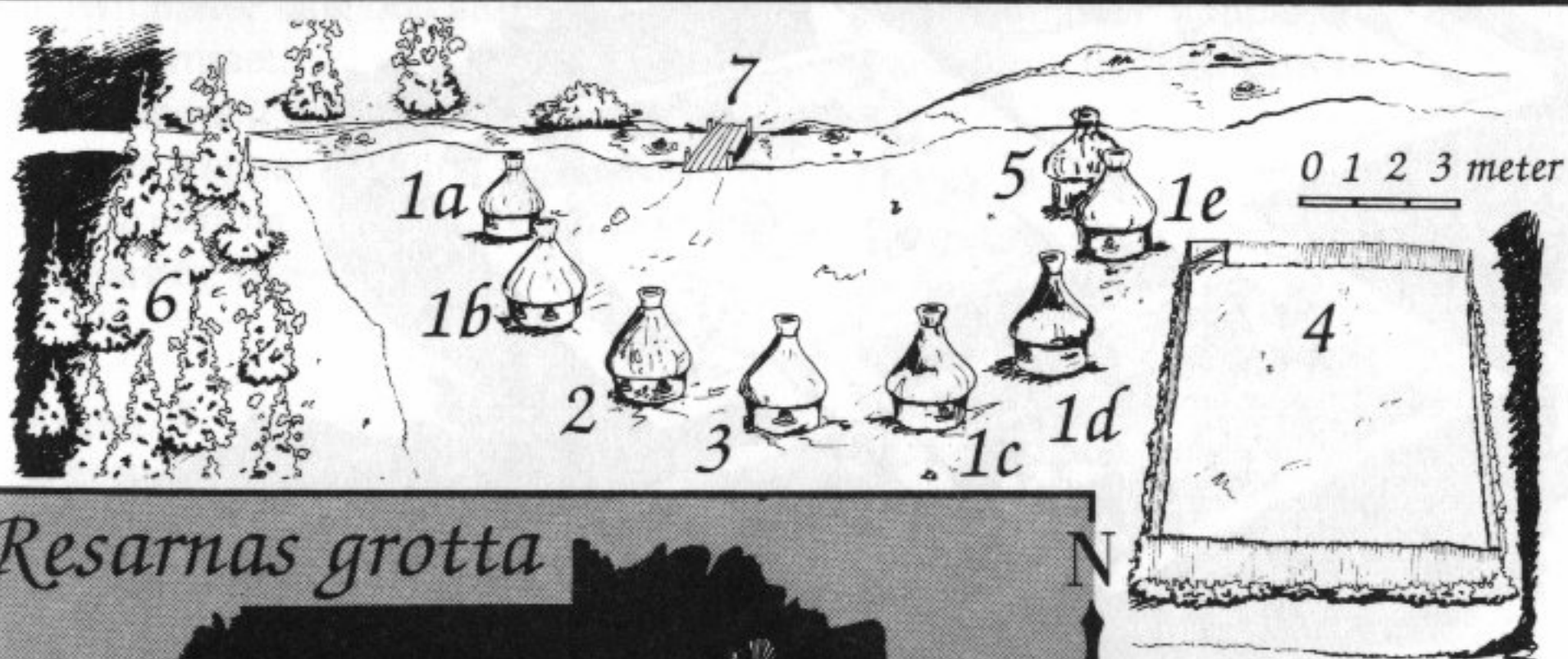
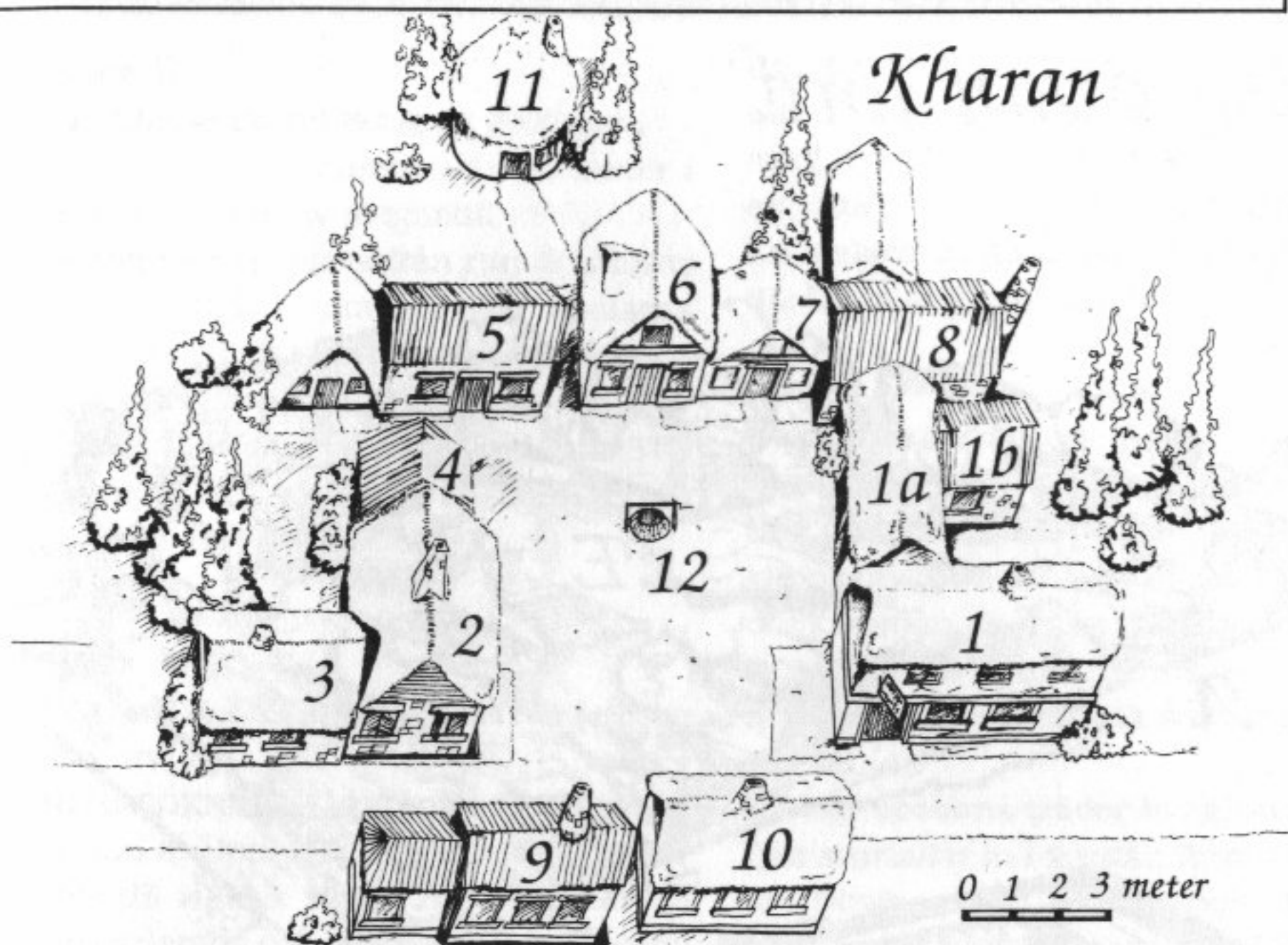
2 meter

Nivå 2



Nivå 1

Dingheimuls grottor



Resarnas grotta



N
S

Munkkolonin

Asiki ovan jord



Asiki under jord

Rum 3

ÖVERBLICK: Ett mörkt tomt grottrum.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Väggarna är av magnetit.

SL: Kommer spelarna från rum 2 utlöses ett magnetfält i rummet. Har spelarna metall på sig dras de mot väggarna och naglas fast där. Vill någon ta loss något av metall från väggen är motståndet 5×STO på föremålet. Kommer spelarna från rum 4, utlöses inte magnetfältet.

Rum 4

ÖVERBLICK: En upplyst grotta med en gestalt i mitten.

UNDERSÖKNING: Grottan är fyra meter i tak och är upplyst av facklor. En ekdörr leder till rum 5. Mitt i rummet står en kedjad demon och stirrar hotfullt. Kedjan är fem meter lång och sitter fast i golvet mitt i rummet.

SL: Demonen är framkallad av Dingheimul och släpper inte förbi någon som inte bor i grottorna, undantaget om Domirals kopparring visas upp.

Rum 5

ÖVERBLICK: Ett uthugget, upplyst grottrum.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Det är upplyst av en liten härd mitt på golvet. Till rum fyra leder en ekdörr. På den norra väggen är en 2×1 meter stor spegel med guldram ingjuten.

SL: Spegeln är magisk och kan förflytta varelser hit från rum 21, men inte tvärtom. De som går genom spegeln i rum 21, hamnar här.

Rum 6

ÖVERBLICK: En stor dunkel grotta med stora möbler.

UNDERSÖKNING: Grottan är tio meter i tak. I grottan finns en glödande härd, säng, bord och stolar dimensionerat för en jätte. I ett hörn ligger förnödenheter. En meterbred gång leder till rum 7.

SL: Detta är Khans grotta.

Rum 7

ÖVERBLICK: En mörk, fuktig, oval grotta.

UNDERSÖKNING: Grottan är tio meter i tak. Genom grottan leder en meterbred klippkam. Fem meter ned på varje sida om kammen skvalpar becksvalt vatten.

DOLDA TING: I vattnet finns fyra krokodiler som hugger efter allt som faller ned i vattnet.

SL: När spelarna träder in i grottan rusar fyra svartalfer in i grottan från rum 8. De är Dingheimuls vakter och försöker knuffa ned spelarna i vattnet. Visar spelarna Domirals kopparring, eskorterar svartalferna dem till rum 10.

Rum 8

ÖVERBLICK: En mörk gång.

UNDERSÖKNING: Gången är 15 meter lång, tre meter bred och tre meter i tak. Väggarna är skrovliga och gången är fuktig. I den östra delen av gången finns en ekdörr.

Rum 9

ÖVERBLICK: En mörk, illaluktande håla.

UNDERSÖKNING: Hålan är två meter i tak. Här finns fyra halmbäddar, ett träbord, ett skåp med förnödenheter och en slocknad eldstad med kokkärl. I ett skrin i skåpet finns 68 sm.

Rum 10

ÖVERBLICK: Ett uthugget, upplyst grottrum.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Ljuset kommer från facklor. I den

östra väggen är en 2×1 meter stor spegel med guldram ingjuten.

SL: Spegeln är magisk. Den som går genom den förflyttas till rum 11 (de som är kvar i rum 10 får inget veta). Att färdas från rum 11 till rum 10 på samma sätt är omöjligt.

DINGHEIMULS GROTTOR, NIVÅ II

Rum 11

ÖVERBLICK: Ett uthugget, upplyst grottrum.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. En liten hård mitt i rummet lyser upp rummet. Till rum 12 leder en ekdörr. På den södra väggen är en 2×1 meter stor spegel med guldram ingjuten.

SL: Här hamnar de som går genom spegeln i rum 10. Att gå tillbaka genom spegeln är omöjligt.

Rum 12

ÖVERBLICK: Ett ljust inrett grottrum. Någon sitter bakom ett bord.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Ljuset kommer från en lampa på bordet, där en gammal puckelryggig man sitter och läser. Bredvid sig har han två vargar (Hugg och Bit). Förutom bordet finns också en bokhylla och en säng. En låst dörr, vars nyckel mannen har, leder till rum 13.

SL: Mannen är Dingheimuls yngre bror Heim. Han är portvakt åt sin bror. När spelarna kommer in slutar han att läsa och frågar vad de vill. Om de vill träffa Dingheimul frågar han efter namnen och ser sedan i en liggare. Han hittar inte spelarnas namn och bussar då vargarna på

dem samtidigt som han använder sin magi för att döda. Visar spelarna Domirals kopparring låser han upp dörren till rum 13 och talar om att de kan finna Dingheimul i rum 20.

Rum 13

ÖVERBLICK: En upplyst korridor.

UNDERSÖKNING: Korridoren är 24 meter lång, två meter bred och tre meter i tak. På de avskyvärt smyckade väggarna sitter facklor. Golvet är täckt av en röd matta. Dörren till rum 12 är låst. Från dörren till rum 14 hörs en kvinna sjunga en vemodig visa. Inget märks från dörren till rum 15.

Rum 14

ÖVERBLICK: Ett dunkelt rum med en kvinna sittande på en stol.

UNDERSÖKNING: Rummet är två meter i tak. På ett bord står en oljelampa. Bredvid bordet står en säng och en stol, där en kvinna sitter och spelar lyra samtidigt som hon sjunger en sång. Kvinnan är kedjad i väggen med en tre meter lång kedja.

SL: Kvinnan är en likätare som Dingheimul håller fängslad. Hon spelar att hon är en fången prinsessa för att locka varelser till sig. Hon ger aldrig upp, eftersom det är hennes naturliga beteende, trots att grottans invånare känner till hennes taktik och inte bryr sig om sången.

När spelarna kommer in, kastar hon sig gråtande i en av spelarnas armar. Samtidigt biter hon honom.

Rum 15

ÖVERBLICK: Ett stort ljust möblerat grottrum.

UNDERSÖKNING: Rummet är fyra meter i tak. En sprakande hård lyser upp rummet. Vid håarden står en säng, mitt i rum-

met står ett stort bord dukat med läcker mat. Runt väggarna står skåp fyllda med porslin, kläder och andra saker som tillhör ett hem. Golvet är täckt av färgsprakande mattor och väggarna är tapetserade med en röd tapet.

SL: Detta är Dingheimuls kombinerade mat- och sovrum. Maten är färdig men Dingheimul kommer inte att infinna sig till den här måltiden, eftersom han är så upptagen av ett experiment i rum 20. I maten finns ett kraftelixir som trollkarlen har i all sin mat. Det höjer förlorad PSY med 1.

Rum 16

ÖVERBLICK: Ett upplyst kök. En kvinna arbetar vid vasken.

UNDERSÖKNING: Köket är tre meter i tak. En stor spis lyser upp köket. Vid en balja står en vacker alvkvinnas och diskar kokkärl. Runt halsen har hon en metallring. För övrigt är rummet fyllt av kärl och andra köksredskap.

SL: Alvkvinnan är Galdimiriar, en fängslad prinsessa från Orgskogen. Silverringen runt hennes hals är magisk och tvingar henne att lyda Dingheimul. Tar hon av sig ringen när Dingheimul är i livet, dör hon.

Hon hjälper gärna spelarna med upplysningar. Det hon kan berätta är vad Dingheimul gör (se rum 20) hur spelarna kommer ut och om farorna på vägen (se rum 2–5). Galdimiriar varnar också för magikerns trollformel KOPIA.

Till sist ber hon spelarna att föra henne hem till Orgskog, när de dödat Dingheimul. Skulle spelarna visa Domirals koparring, blir hon tyst och sluten och visar bara var de kan finna Dingheimul.

Rum 17

ÖVERBLICK: Ett mörkt matförråd.

UNDERSÖKNING: Förrådet är två meter

i tak. Rummet är fyllt med mat av alla sorter.

Rum 18

ÖVERBLICK: En upplyst korridor.

UNDERSÖKNING: Korridoren är tolv meter lång, tre meter bred och tre meter i tak. Den har samma inredning som rum 13. På dörren till rum 19 står det "kemikalier" och på dörren till rum 20 står det "privat".

Rum 19

ÖVERBLICK: Ett mörkt grottrum.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Det är ett kemiförråd. Längs alla väggar finns hyllor fyllda med burkar och flaskor. Dessa innehåller hundratals olika örter, oljor och kemikalier. Följande burkar kan spelarna läsa etiketten på:

Namn	Doser	Verkan
Dumstark	5	Sänker INT 1 och höjer STY 1 permanent.
Bedragare	2	Höjer KAR 4 permanent.
Lille Snille	2	Höjer INT 2 och sänker STY och STO 1 permanent.
Magiker	1	Höjer PSY 4 och sänker alla andra grundegenskaper med 1 permanent.

Varje dos väger 0,1 BEP.

SL: SL skall inte avslöja verkan innan någon har intagit de magiska medlen. Skulle någon smaka på något annat medel än de med etikett, får SL själv bestämma verkan.



Rum 20

ÖVERBLICK: Ett ljust laboratorium där en man står och experimenterar.

UNDERSÖKNING: Laboratoriet är tre meter i tak. Framför en bänk står en gråklädd reslig gammal man med ryggen mot dörren till rum 18. Bänken är fylld av rör, burkar, kolvar, kärl och slangar. Under en glaskupa mitt på bänken ligger en åttakantig rubin. Rubinen lyser upp hela rummet med ett rödaktigt sken. I övrigt är rummet fyllt med skåp, bokhyllor och bord. I skåpen finns allehanda alkemist-instrument. Hyllorna är fyllda med magiböcker, dock obegripliga för spelarna. Det enda som hörs i rummet är ett surrande från glaskupan.

SL: Mannen är Dingheimul som slutför de sista experimenten i syfte att få makt över Novastenen. När spelarna kommer in i rummet vänder han sig om och stirrar i vrede på dem för att de har stört honom. Han läser spelarnas tankar och förstår

deras syfte, lägger sedan trollformeln KOPIA E2, varefter han anfaller med sin specialdolk som förstenar när den tränger in i köttet (den är gjord av skelettdelar från en basilisk). Visar spelarna Domirals brev läser han det och är han ouppmärksam under 3 SR. När han läst brevet gör han som ovan.

När någon lyfter på glaskupan för att komma åt Novastenen utvecklas en BLIXT E1, då experimentet kortsluts.

Rum 21

ÖVERBLICK: Ett upplyst grottrum.

UNDERSÖKNING: Rummet är tre meter i tak. Ljuset kommer från facklor. I den västra väggen är en 2×1 meter stor spegel med guldram ingjuten.

SL: Spegeln är magisk, går någon genom den förflyttas denne till rum 5 (det får spelarna som är kvar i rum 21 naturligtvis inte veta). Att färdas från rum 5 till rum 21 är däremot omöjligt.

DINGHEIMULS SLUT

När Dingheimul är död börjar hela berget att skaka. Spelarna har då tio minuter på sig att fly ut ur grottorna innan de rasar in.

Har de väl kommit ut ser de hur öppningen rasar in med ett brak och begraver grottorna med alla dess hemligheter.

Det enda spelarna kan göra är att ge sig av, tillbaka till Utmir och lämna stenen till Glockmar.

ORGSKOGENS ALVER

Har spelarna med sig alvprinsessan Galdimiriar från grottorna ber hon spelarna stanna vid en silverek mitt i Orgskog. Hon försvinner upp i eken och kommer ljudlöst tillbaka med silverringar (en åt varje spelare). Ringarna är magiska och innehåller VARSEBLI SVARTFOLK E1.

GLOCKMARS BELÖNING

Spelarna finner Glockmar framför brasan på Vårdshuset Stopet. Han ser gammal

och svag ut. När spelarna ger honom stenen skiner han upp. Glockmar fäster den i en kedja runt halsen. När han gör det genomgår han en förvandling. Han blir resligare och föryngras och det verkar som en aura av kraft och makt strålar ut från honom.

Med mäktig stämma säger han att de kan önska sig något, men bara en sak. Vad som går att önska kan ses i "Novastenens Makt". Därefter tar Glockmar farväl av dem och försvinner spårlöst.

Slutord

Nu har spelarna slutfört ett uppdrag men ni kan fortfarande använda det här äventyret i er kampanj. Det har en stor utvecklingspotential som ni själva kan grunda nya äventyr på. Några exempel på äventyr ni kan använda följer här: Skattjakt i Tortumkans grav (om spelarna inte besökte den), äventyr på vägen genom Skuggskogen och en dvärginvasionen från öster.

Som ni ser kan mycket hända i detta land. Låt fantasin flöda.

NOVASTENENS MAK

När Glockmar har Novastenen i sin ägo har han en stor magisk makt. Se tabellen vad han kan göra.

Vad Glockmar kan utföra

Höja/Sänka en grundegenskap permanent med 1T6.

Ett försök per varelse.

CL PSY

10% -5

Läka alla förlorade KP. Ett försök per varelse och vecka.

20% -4

Frammana en demon. Ett försök per dygn.

30% -3

Öka/minska en persons förmåga 20% i en färdighet.

Ett försök per varelse.

40% -2

Utföra E1 av vilken trollformel som helst. Glockmar har med hjälp av Novastenen tillgång till alla besvärjelser.

70% -1

Personbeskrivningar

Glockmar: Den skröna som Glockmar berättar om hur Novastenen kom till hans släkt antyder vad han egentligen är. Det vore mycket märkligt om en vanlig människa kunde hjälpa gudarna så mycket som Glockmars förfader sägs ha gjort. I själva verket är Glockmar en försvagad halvgud som i och med förlusten av sitt kraftcentrum, Novastenen, har tvingats att hålla fast vid sin människoform. Glockmar är en vänlig och ärlig varelse som har hamnat i en svår knipa.

Gasp: Gasp är som drakar är mest, dvs girig, egoistisk och förktrfullt inställd till svagare varelser.

Norg: Dargomor behandlar sina undersåtar illa. Det är sällan han använder de korrekta skattesatserna, och i rättsfall är han snar att ordna höga böter. Konsekvenserna blir de sedvanliga: oro bland bönderna. Norg är en klipsk karl och dessutom har han en stark övertygelse om nödvändigheten att kämpa för rättvisa och emot förtryck. Dessa egenskaper gjorde att han blev motståndsrörelsens naturlige ledare. Han är väl medveten om att det han gör kan kosta honom livet, men han tror så starkt på sina ideal att har godtagit den risken.

Dargomor: Baronen är girig och maktlysten. Man kan misstänka att han lider av storhetsvansinne. Han anser sig själv vara en mycket skicklig ledare och politiker. Han är bra på det, men inte så bra som han själv tror.

Domiral: Läkaren har fått nog av sin herres uppträdande. Innerst inne föraktar han baronen och har därför beslutat att samarbeta med Dingheimul, något som Domiral tror kommer att innebära en god framtid. Läkaren är en person med få skrupler. ANTIMAGI 60%, BLIXT 60%, HELA 80%, LYFT 60%, TANKEÖVERFÖ-

RING 60%

Gilgarm: Gilgarm är en rättvis men hårdför feodalherre. Han styr sin förläning väl och är uppskattad av bönderna. Eftersom Dargomors hårda styre har blivit ökänt i regionen har Gilgarm beslutet att sätta stopp för det. Genom ett överraskningsanfall hoppas han att kunna fånga Dargomor i en sådan position att Gilgarmns seger är nästintill garanterad.

Heim: Denne lillebror till Dingheimul är hårt styrd. Digheimul har bundit Heim till sig genom att spela på dennes känslor, och se till att han har dåligt självförtroende. Heims främsta önskan är att bli omtyckt av sin storebror och han är därför redo att göra nästan vad som helst för honom. ANTIMAGI 70%, BLIXT 70%, TANKEÖVERFÖRING 70%, TELEPORTERA 70%

Galdimiriar: Alvkvinnan är en vänlig varelse som är som skogsalver brukar vara. Hon blev tillfångatagen av Dingheimul då denne trodde att hon skulle behövas i ett experiment. Så var inte fallet, men magikern tyckte att alvkvinnan skulle bli en god slavinna och behöll henne därför. AVBILD 50%, HELA 50%, OSYNLIGHET 50%

Dingheimul: Magikerns mål är att erövra alla Novastens krafter och på detta sätt själv kunna bli en halvgud. Dingheimul är maktlysten och törstar efter dolda kunskaper. Han är också mycket självisk och drar sig inte för att vålla andra människor skada genom sina handlingar. ANTIMAGI 70%, AVBILD 90%, ENERGISTRÅLE 90%, HELA 60%, KOPIA 90%, MÖRKER 80%, SKINGRA 80%, TANKEÖVERFÖRING 70%, VARSEBLI 75%

JERAZ

Bakgrund

MILJÖ

Äventyret utspelar sig i en region som huvudsakligen består av halvöken med kullar och låga berg. Vissa områden är något bördigare och är bevuxna med vilda oliv- och fikonsträd och pinjer. Klimatet är torrt och hett med sällsynta men häftiga skyfall.

HISTORIA

För ca 500 år sedan behärskades området av en stormannaätt: familjen Jeraz. Familjen ägde ett flertal slott och borgar, bland annat jaktslottet Asiki. Familjens sista överhuvud Aram Jeraz sökte inte ära och makt på slagfältet som sina förfäder utan ägnade sig åt studier i magi. För detta ändamål var det avlägset belägna jaktslottet idealiskt.

Efter många års studier hade Aram Jeraz trängt så djupt in i magins mysterier att han försökte kalla en demon till världen. Han var dock inte så kompetent som han trodde. Istället för att frammana en demon så fick han en hel hord att uppträda. Efter att ha mördat alla på slottet och nästan alla inom en dagsmarsch avstånd återvände demonerna till varifrån de kommit. Landsbygden runtomkring hämtade sig så småningom något så när, men i ruinerna av jaktslottet finns det fortfarande en halvöppen "port" till Kaos genom vilken ett ondskefullt inflytande långsamt sprider sig.

Mot faran

KHARAN

Vid äventyrets början antas rollpersonerna ha kommit till den lilla byn Kharan. Kharan har växt upp kring värdshuset "Röda hästen", ett populärt övernattningsställe för handelsmän och andra som reser längs den öst- västliga vägen. De flesta som bor i byn är fattiga småbönder och fåraherdar. Egenskaper och förmågor för de mer bemärkta byinnevärnarna såväl som allmänna data om de mer typiska ges i varelsetabellen. Alla husen i byn är byggda av vitkalkad sten.

1. Vårdshuset "Röda Hästen"

Detta består av en tvåvånings huvudbyggnad (1a), stall (1b) och ett uthus (1c).

Matsal och kök finns i huvudbyggnadens undervåning medan övervåningen tas upp av en korridor och tio rum varav värdshuspersonalen tar upp två. Rummen är ca 3×3 meter och rymmer två personer. Givetvis kan man – mot dubbelt pris – hyra ett på egen hand. Vårdshuset ägs av ett medelålders par; Sartos och Nania. De har bott här i nära 30 år och sett många sorters personer och varelser komma och gå. Det skulle krävas mycket för att chocka eller förvåna dem. Ingen av dem är särskilt talför eller informativ. En dräng hjälper till med att sköta stallet och en del andra sysslor.

Prislista

Delat rum	3 sm
Eget rum	6 sm
Sova på matsalsgolvet	15 km
Stallplats och havre till häst	3 sm
Grönsakssoppa	12 km
Lammgryta	2 sm
Brödlimpa	8 km
Mugg vin	1 sm
Kanna te	4 km

2. Sorans hus

Byns andra tvåvåningshus ägs av en pensionerad legosoldat: Soran. Han livnär sig på sitt ihopplundrade sparkapital och på att hyra ut sina två oxar till byns bönder. Varje kväll sitter han på värdshuset och drar de mest osannolika skrönor om sina

äventyr. När han talar om annat är han något mer sanningsenlig och är en bra källa för rykten, speciellt om man bjuder honom på vin. (Se ryktestabellen nedan.)

3–10. Vanliga bostadshus

Dessa bebos av typiska bybor utan speciella förmågor.

11. Jägaren Zareths hus

Här bor byns ende heltidsjägare: Zareth. Han är den ende av byborna som vet något konkret om högslätten. Han har varit så långt norrut som till bron vid något tillfälle, men han vet inte att den har rasat samman. Zareth känner även till att någon annan jagar på högslätten, även fast han inte vet att det är vargmän (han



har hittat slaktavfall och spår). Personligen är Zareth en tystlåten och lakonisk person. Ett bra övertalningsslag och en någorlunda rundhänt betalning kan få honom att följa med som guide.

12. Brunn

RYKTEN OCH ANNAN INFORMATION

I byn (i huvudsak på värdshuset) cirkulerar flera mer eller mindre sanna rykten. Spelledaren kan låta dessa uppträda hur och när han vill.

1. Högt uppe på högslätten finns ruinerna av ett forntida slott som tillhörde en furste vid namn Aram. På grund av de stora skatter han orättmätigt utkrävde av bönderna, dödades han och hela hans hov av demoner. Hans rikedomar är dock belagda med en förbannelse. (Delvis sant.)

2. En flock vargar har kommit till trakten. De har tagit flera får den senaste tiden. (Delvis sant.)

3. En bybo har försvunnit spårlöst när han var ute och jagade på slätten för en månad sedan. (Sant.)

4. En koloni av visa och kloka munkar bor i en dalsänka i bergen norrut. (Sant för det mesta.)

5. En flock gripar bor på en hög bergstopp åt nordväst. (Falskt.)

6. På högslätten vandrar furst Arams gardessoldaters andar, evigt osaliga på grund av att de inte kunde förhindra sin herres död. (Falskt.)

7. Mycket få resenärer har kommit från nordöst på senaste tiden. (Sant.)

8. Bron över floden vaktas av en tvåhövad jätte som endast släpper över de rättfärdiga. (Falskt.)

Dessutom har de flesta bybor någorlunda begrepp om hur terrängen ser ut runtom Kharan ungefär till och med bergskedjan och motsvarande i andra riktningar, och kan fås att redogöra för detta om man nalkas dem på rätt sätt. Alla utom Zareth hyser en vidskeplig skräck för höglandet.

ASTERION MED FÖLJE

Asterion är en ung adelsman härstammande från en oäkta son till Aram Jeraz. På grund av en önskan att rentvå sin förfader från det rykte som diabolisk svartkonstnär, som vidlåter honom, har han organiserat en expedition till Asiki. (De rikedomar som sägs kunna hittas i ruinerna är kanske inte helt betydelselösa i sammanhanget.) Med sig har han en magiker och några soldater. Asterion kan uppträda på olika sätt beroende på vad SL finner lämpligt:

A. Han kan ordna ett bakhåll för rollpersonerna, då han inte vill att de skall lägga beslag på hans förfäders förmögenhet.

B. Han kan ha anlänt till Kharan tidigare än rollpersonerna och redan börjat leta efter Asiki. Om de får höra om detta av byborna eller på annat sätt blir rollpersonerna med all sannolikhet övertygade om att det finns något att leta efter och de måste skynda sig för att få tag i det. Om Asterion med följe har råkat i svårigheter på något sätt kan rollpersonerna komma till deras hjälp, i vilket fall en någorlunda rik och mäktig adelsman som står i tacksamhetsskuld till dem, kanske till och med bjuder in dem på familjegodset, något som kan ge upphov till vidare äventyr.

C. Om rollpersonerna går allvarligt på pumpen, kan Asterion dyka upp och reda

upp situationen. I så fall är rollpersonerna skyldiga honom en tjänst.

D. Om spelargruppen är mycket liten och svag – eller feg – kan de två grupperna slås ihop.

E. Han kan användas som informationskälla. Han känner till de fakta som nämns i avsnittet "Historisk bakgrund" även om han anser vissa av dem som lögnaktigt förtal av sin förfader.

Man kan heller inte utesluta att rollpersonerna kan ta initiativet till olika typer av relationer, t.ex. att de ordnar ett bakhåll för att tillskansa sig pengar, magiska föremål, riddjur, etc., eller bara för att eliminera potentiella konkurrenter. Som framgår av ovanstående så är Asterion med följande avsedda att kunna dyka upp under alla delar av äventyret, såväl på värds-
huset som i Asikis ruiner.

Asterion

STY	14	INT	15	KAR	16
FYS	15	PSY	12	SB	—
STO	12	SMI	15	KP	14

Skydd: Fjällpansar (abs 5), Liten sköld (90%, abs 8).

Utrustning: Kroksabel (85%, 1T8+2, BV 15), sammansatt båge (65%, 1T10+1), flinta och stål, fältflaska (0,5 l), bältesbörs med 69 gm, 24 sm.

På dromedaren: filt, 10 m rep, vattenskinns (4 l), koger med 20 pilar.

Färdigheter: Rida 85%, Sjunga 55%, Heraldik 55%, Schack & Brädspel 50%, Första hjälpen 60%, Läsa & Skriva 30%, Upptäcka fara 20%, Kroksabel 85%, Båge 65%, Liten sköld 90%.

Utseende: Brunt hår, kort skägg, ganska rikt klädd, 24 år.

Personlighet: Idealistisk, frikostig och vänlig. Dock något ärelysten och bördstolt.

Elissa

STY	8	INT	18	KAR	14
FYS	12	PSY	20	SB	—
STO	10	SMI	15	KP	11

Max Memorering: 10

Max Effektgrad: 10

Magisk utrustning: En svart mantel med en PSY på 20. Elissa kan använda den som ett "batteri" och dra PSY-poäng från manteln vid behov och sedan "ladda" upp den från egen PSY i lugna och säkra situationer. *EDD: Om du har Expert-reglerna ska du använda besvärjelsen LADDNING.*

Utrustning: 2 doser motgift mot ormbett med styrka 5, bältesbörs med 22 gm, 13 sm och 9 km, Dolk (40%, 1T4+1, BV 9).

På dromedaren: 2 vattenskinns (4 l), en nött och skamfilad bok med titeln: "Prolegomena till Vardanes pangrammatistens pasigraphicon", vilken behandlar olika sätt på vilka formler kan nedskrivas i formelsamlingar och är värd ca 150 sm.

Färdigheter: Läsa & Skriva 90%, Finna dolda ting 70%, Upptäcka fara 75%, Historia 50%, Rida 45%, Värdesätta 35%, Drakspråk 35%, Dolk 40%.

Besvärjelser: ANTIMAGI 60%, BLIXT 80%, FÖRSEGLA 60%, LJUS 85%, SKINGRA 80%, VARSEBLIVNING 75%, ÖPPNA 65%

Utseende: Mörkhyad, smal, kort svart hår. Klädd helt i svart. 27 år gammal.

Personlighet: Gynisk, misantropisk och misstänksam. Hon är nästan bara intresserad av magi och att fortsätta sina magiska studier. Hon är dock ganska förtjust i Asterion, vilket hon försöker dölja.

Malchion

STY	17	INT	11	KAR	12
FYS	15	PSY	10	SB	—
STO	13	SMI	13	KP	14

Skydd: Fjällpansar 5 poäng, Liten sköld

(80%, abs 8)

Utrustning: Stridsyxa (85%, 1T10+2, BV 11), Sammansatt båge (80%, 1T10+1), koger med 20 pilar, bältesbörs med 5 gm, 56 sm, 43 km.

På dromedaren: Filt och vattenskinns (4 l).

Färdigheter: Upptäcka fara 40%, Rida 55%, Gömma sig 50%, Klättra 50%, Hoppa 50%, Stridsyxa 85%, Båge 80%, Liten sköld 80%

Utseende: Kraftigt byggd. Svartmuskig, stort skägg. 25 år.

Personlighet: Mycket lojal mot sin arbetsgivare. Tapper, sniken

Gotarzes

STY	13	INT	12	KAR	10
FYS	12	PSY	11	SB	—
STO	10	SMI	14	KP	11

Skydd: Ringbrynja 4 poäng, Liten sköld (70%, abs 8).

Utrustning: Kroksabel (80%, 1T8+2, BV 15), sammansatt båge (80%, 1T10+1), dolk (50%, 1T4+1, BV 9), flinta och stål, bältesbörs med 4 gm, 30 sm, 24 km.

På dromedaren: 2 koger med tillsammans 40 pilar, 10 meter rep, vattenskinns (4 l).

Färdigheter: Upptäcka Fara 45%, Rida 85%, Gömma Sig 50%, Klättra 50%, Hoppa 50%, Kroksabel 80%, Båge 80%, Dolk 50%, Liten sköld 70%.

Utseende: Senig, långt smutsigt hår. Flera ärr i ansiktet.

Personlighet: Hänsynslös, dumdristig. Mycket rädd för magi och magiker.

Alla de ovanstående rider på varsin dromedar. Dessutom har de två packdromedarer, var och en lastad med följande: Fältproviant för fyra personer i åtta dagar.

6 10-liters vattenskinns.

1 4-liters vinskinn.

20 pilar.

1 hacka.

8 facklor.

1 stor och 2 små säckar.

Kokkärl

FÖRFLYTTNING OCH FAROR

Det är inte särskilt svårt att resa i trakten. De vägar som finns tillåter fulla dagsetapper. Att begagna stigarna eller att helt enkelt färdas tvärs över slätten innebär ett avdrag på respektive 10% och 15%. Bergen är mer svårframkomliga. Det tar ungefär en halv dag att korsa dem, utom vid passet, där det bara är att följa vägen. Passet är också det enda ställe där vagnar och kärror kan ta sig genom bergen.

Den allmänna miljön är inte särskilt farlig. De människor som förekommer i området är jägare och fåraherdar. Lejon, ormar och hyenor anfaller normalt inte utan att ha blivit provocerade. Vissa av varelserna runt slottsruinen och varulvarna utgör undantag från denna regel.

En vanlig om än inte glamorös fiende utgörs av törst och hetta. En människa behöver minst tre liter vatten om dagen, och detsamma gäller de flesta intelligenta varelser. Mycket små varelser som halvlängdsmän eller ankor kan klara sig på två liter medan t.ex. en minotaur behöver minst fem liter. Hästar och andra rid- och dragdjur behöver 10–15 liter beroende på storlek. Kameler och dromedarer kan klara sig utan vatten i en vecka utan att ta någon skada. Får man inte tillräckligt med vatten så sjunker STY och FYS enligt följande:

Dag 1 1 poäng

Dag 2 1 poäng

Dag 3 2 poäng

Alla följande dagar 4 poäng.

För att återvinna förlorad STY och FYS krävs en dagsvila med riklig vätskekonsumtion per 2 poäng. Sjunker STY eller FYS någon gång till 1, så kollapsar man. Faller någon av egenskaperna till 0, så dör man.

Något annat som också kan vara obehagligt är värmen. Om någon gör något ansträngande under dagtid – nätterna är tämligen kyliga – t.ex. springer, slåss i mer än ett par SR, klättrar uppför en brant slänt, rider i sporrsträck i en timme, bör han eller hon göra ett kast på motståndstabellen där personens FYS ska övervinna en faktor som är lika med 1+absorberingen hos det pansar personen bär. Misslyckas slaget har man drabbats av värme slag och svimmar i 1T10+5 minuter och måste vila i 1T3 timmar.

VARGMÄNNEN

Uppe på högslätten bor en flock vargmän, ättlingar till de vargmän familjen Jeraz hade hyrt för att skydda det jaktbara viltet från rovdjur. Sedan bron rasade samman har de hållit till på västra sidan av floden. Flocken består av 14 vuxna och 6 barn ledda av Gr'wf, en muskulös, ärrad vargman med ett halsband av lejonänder. Spelledaren kan låta flocken uppträda när han finner det lämpligt eller sätta en procentchans att de dyker upp, t.ex. 10% per dag eller del därav.

Vargmännen är misstänksamma mot människor men inte nödvändigtvis fientliga. Ingen av dem talar mänskligt tungomål så eventuell kommunikation måste ske genom gester och teckenspråk. Lyckas man uppnå någon slags kommunikation så kan vargmännen meddela följande: Man kan bara ta sig över floden genom att simma. De känner inte till vadstället. På andra sidan floden finns en mycket farlig plats.

Om det uppstår stridigheter flyr vargmännen så fort det börjar gå dåligt för dem, för att sedan lägga sig i bakhåll på någon lämplig plats. De försöker använda sina bågar så mycket som möjligt. Egenskaper för Gr'wf och en typisk flockmedlem ges i varelsetabellen.

BRON

Över floden gick det förr i världen en praktfull stenbro. Denna rasade dock samman för ungefär ett år sedan. Vill man ta sig över floden numera, får man antingen simma eller upptäcka vadstället. Vid det bortre brofästet ligger ett avgnagt hästskelett.

MUNKKOLONIN

I en avskild och stilla dal bor en grupp om sex munkar. De delar sin tid mellan meditation, getskötsel och att plocka sällsynta örter som de byter mot de fåtaliga förnödenheter de behöver. Olyckligtvis är inte



allt som det borde vara på denna idylliska plats. I själva verket är alla munkar varulvar. Denna tragiska situation uppstod på följande sätt:

En av de yngre munkarna begav sig för två och en halv månad sedan på en längre fotvandring och kom slutligen – driven av nyfikenhet – till Asiki där han bland annat drack av vattnet i brunnen. Ingenting inträffade förrän vid nästa fullmåne då han plötsligt förvandlades till varg och attackerade de övriga munkarna. Han dödade en och skadade de övriga, vilket givetvis fick till resultat att följande fullmåne fanns det inte en varulv, utan en hel flock. Hittills har de dödat en jägare och flera får från byn, samt ett antal resande. De har alla svåra samvetsqual över detta. Spelledaren får avgöra om det är fullmåne eller inte när rollpersonerna besöker munkarna...

Om rollpersonerna kommer till munkkolonin vid en tidpunkt när munkarna är i mänsklig gestalt blir de vänligt emottagna av munkäldsten Archelaus, en senig, tunnhårig man i 40-årsåldern, som erbjuder så många som får plats att sova i den tomma hyddan. Det är dock uppenbart att han och alla de andra munkarna är deprimerade och nervösa. Frågar man dem om detta svarar de undvikande.

Stannar rollpersonerna hos munkarna i flera dagar – för att exempelvis läka sina sår – och tiden för fullmåne närmar sig, försöker Archelaus få dem att resa sin väg, föregivande olika svepskäl (munkarna måste, av religiösa skäl, vara ensamma några dagar e.dyl.). Detta låter dock inte särskilt sannolikt (han är inte van att ljuga). I det längsta försöker munkarna undvika att tala om sanningen. Allmänhetens inställning till varulvar är ju inte direkt positiv.

Endast om det blir ett val mellan att

vara uppriktiga mot sina gäster och att äta upp dem följande natt kommer Archelaus att avslöja sakernas tillstånd och då endast om rollpersonsgruppen verkar nogrunda ansvarsfull och sympatisk. Om valet står mellan att döda och att dödas väljer munkarna med sorg i hjärtat det förstnämnda alternativet.

Lyckas någon kurera munkarna blir de givetvis denna person evigt tacksamma. Archelaus har en viss kunskap om lokal historia och kan redogöra för det som nämns i avsnittet "Historisk Bakgrund" om någon leder in samtalet på detta område. Egenskaper och vissa förmågor hos Archelaus och en mer typisk munk ges nedan.

1a–1e. Hyddor

I dessa bor vardera en munk. Hyddorna är av trä och 3–4 m i diameter med en takhöjd på ca 2,5 m. De innehåller endast en eldstad, en enkel bädd och lite kläder.

2. Archelaus hydda

Likadan som de övriga, förutom ett träskrin som innehåller munkarnas gemensamma kassa. 33 sm och 204 km. Skrinet är inte låst.

3. Tom hydda

Något förfallen och ostädad, annars likadan som de övriga.

4. Inhägnad

Här förvarar munkarna sina 37 getter. Inhägnaden består av en ca 1 m hög stenmur och har en grind i ena hörnet.

5. Visthusbod

Här förvarar munkarna sin enkla föda: getost, torkat getkött, dadlar, nötter och liknande.

6. Avträde

7. Spång över bäcken

VADSTÄLLET OCH RESARNA

Vadstället är det enda stället där man kan ta sig över floden utan att simma. Vattendjupet är normalt ca 1,3 m. Varelsor som halvlängdsmän och dvärgar måste hjälpas över på något sätt. I en grotta på bortre sidan av floden bor ett resepar, Glub och Zlika, tillsammans med sin son, Tsuk. De utkräver en tull av, eller äter upp, samtliga förbipasserande. På grund av att nästan ingen färdas nattetid är de vakna på dagen och sover på natten, trots att det naturliga beteendet för resar är det motsatta.

Hur resarna beter sig mot en grupp resande beror på hur många de är. Är de tre eller färre anfaller resarna genast, är de fyra eller fler utkrävs "tull". Denna kalkyleras enligt följande: 1 gm eller 12 sm eller 97 km per person (ingen av resarna har något större sinne för vad olika myntsorter är värda i förhållande till varandra), samt minst 18 STO-poäng levande varelsor att äta. Resarna äter nästan vad som helst, så de accepterar alla typer av varelsor utom insektoider och odöda.

Alla försök att pruta eller förhandla möts med ett illvrål från Glub. Kommer det till strid attackerar resarna först personer utrustade med projektil- eller kastvapen. De har bittra erfarenheter av bågar och kastspjut. Resarna är alla rädda för magi och flyr upp till sin grotta så fort någon framgångsrikt använder en skadlig besvärjelse, t.ex. ELD eller FROST, mot dem. Resarnas egenskaper anges i varelsetabellen.

RESARNAS GROTTA

ALLMÄNT: Grottorna är illaluktande och otrevliga. Takhöjden är – utom i rum 5 och gången som leder dit – ca 3 m.

1. Utanför grottan

ÖVERBLICK: En 2,5 m bred grottmynning med en stor skräphög bestående av söndertrasade rustningar, avbrutna vapen, trasiga kläder, ben från människor och djur mm, 4 m till höger.

DOLDA TING: I skräphögen ligger följande användbara föremål: två kastspjut, en kroksabel, ett kortsvärd, en stridsyxa, en hacka, en lykta och två sadlar. Vid krysset på kartan ligger en slarvigt nedgrävd lädersäck innehållande mynt och ädelstenar.

VARELSER: De båda vuxna resarna finns oftast här under dagen, spanande efter resande.

SKATTER: I säcken finns 61 gm, 133 sm och tre rubiner värda respektive 220, 130 och 110 sm.

2. Förråd

ÖVERBLICK: Ett nästan kvadratisk rum. Mitt på golvet ligger en halväten åsna och en stor säck.

DOLDA TING: Säcken är full av härskna lärkpastejer.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

3. Tsuks rum

ÖVERBLICK: Ett långsträckt rum, med en öppning halvvägs längs högra långsidan. Mittemot öppningen ligger en hög filt.

DOLDA TING: Bland filtarna ligger tre korvar.

VARELSER: På natten sover Tsuk i bädden. På dagen är han oftast ute och letar

efter smådjur att vara grym emot.

SKATTER: Inga.

4. Glub och Zlikas rum

ÖVERBLICK: Ett någorlunda kvadratisk rum. Längs högra väggen ligger två bäddar bestående av nedsölade mattor och tygtrasor. Vid den yttre bädden står en stor kruka.

DOLDA TING: I en spricka i den bortre väggen står en liten kruka.

VARELSER: På natten sover Glub och Zlika här.

SKATTER: I den stora krukkan finns 304 km, i den lilla 21 gm, 13 sm, 3 km och en karta.

SL: Kartan motsvarar till innehåll och omfattning översiktskartan.

5. Tsuks "lekrum"

ALLMÄNT: En 8 m lång slingrande gång leder till rektangulärt rum. Takhöjden är bara 2,2 m. Golvet är täckt med en mängd föremål: två dolkar, en stridsklubba, en trasig flaska, en död och halvrudden hyenaunge, ett hundskelett, en stövel, flera benknotor.

Inga dolda ting, skatter eller varelser.

Asiki

Kommer man inom 3 km avstånd från Asiki märker man att växt- och djurliv förändras, gräset antar en blåaktig ton och insekter, sorkar och andra smådjur verkar missbildade. Några hundra meter ifrån slottet börjar det uppträda fläckar där det inte växer något gräs och man ser inte heller några djur.

DEMONERNA

De enda varelser som normalt uppträder bland ruinerna är olika typer av demoner

som har förts till detta plan genom kvardröjande effekter av Aram Jeraz magi. Hur ofta demoner uppträder beror på en mängd magiska faktorer. Just nu är effekten som starkast.

Det är 20% chans att det finns en demon bland ruinerna när rollpersonerna anländer och 20% per femminutersperiod att en uppträder. Det är inget som hindrar att det förekommer flera stycken samtidigt. Chansen att en demon skall försvinna är densamma som den att den skall uppträda. Demonerna uppträder vid någon av tre punkter i Asikis källare. Spelledaren får slå 1T3 för att se exakt var materialiseringen sker. Som ett alternativ kan SL bestämma när och var demonerna uppträder helt på egen hand. Det enda sättet att stoppa demonernas uppträde är att krossa kristallpyramiden i rum 5. Olyckligtvis stoppar denna åtgärd deras försvinnande också. Nedan ges egenskaper och förmågor för fyra demoner. Behövs det fler kan de skapas enligt anvisningarna i regelboken.

Geen'r

STY	36	INT	15	SB	2T6
FYS	24	PSY	30	KP	30
STO	36	SMI	13		

Skydd: Fjäll 5 poäng.

Vapen: 2 Klor (90%, 1T6), 1 Bett (80%, 1T8)

Färdigheter: Tala allmänspråk 75%, Övertala 50%, Upptäcka fara 55%

Förflyttning: L 16

Utseende: Täckt med svarta och gula fjäll, lång svans som delar sig i två halvvägs, ödligt huvud med tre röda ögon.

Förmågor: Regeneration 1 KP/SR.

Personlighet och beteende: Nedlåtande och föraktfull. Försöker gärna skapa splittring för att sedan plötsligt anfalla.



Gazchak

STY	53	INT	5	SB	4T6
FYS	21	PSY	34	KP	37
STO	53	SMI	12		

Skydd: Päls eller fjäll 2 p.

Vapen: 2 Händer (75%, 1T3)

Färdigheter: Inga

Förflyttning: L 14

Utseende: Kraftig, människoliknande kropp. Har en grupp om 6 tentakler istället för huvud.

Förmågor: Regeneration 2 KP/SR. Osynlighet (Denna motverkas delvis av att demonen är högljudd, klampar och väser.)

Personlighet och beteende: Anfaller hämningslöst allt som kan tolkas som levande varelser: statyer, människor, djur.

OBS: Gazchak är nästan 5 m lång och har svårt att röra sig i många utrymmen inomhus.

Kainaa

STY	22	INT	13	SB	1T6
FYS	20	PSY	23	KP	21
STO	22	SMI	17		

Skydd: Hud eller fjäll 2 p.

Vapen: 4 Händer (65%, 1T3)

Färdigheter: Gömma sig 80%, Smyga 60%, Upptäcka fara 55%

Förflyttning: L 12

Utseende: Har en kvinnas överkropp med långt svart hår, 4 armar och en slät yta där ansiktet borde vara. Från midjan och nedåt har hon en svartfjällig orm-kropp.

Förmågor: Telepati, Skräckslå och Livsuttömning.

Personlighet och beteende: Anfaller helst ur bakhåll och använder sin livsut-tömningsförmåga så mycket som möjligt.

Te'on

STY	27	INT	14	SB	1T10
FYS	19	PSY	25	KP	23
STO	27	SMI	12		

Skydd: Päls 5 p

Vapen: 2 Klor (80%, 1T6), 1 Bett (70%, 1T10)

Färdigheter: Tala allmänspråk 80%, Övertala 55%

Förflyttning: L 14

Utseende: Kraftig, något gorillaliknande kropp täckt med lång vit päls och ett hyenahuvud med lysande blå ögon.

Förmågor: Hypnos och Telepati.

Personlighet och beteende: Utger sig för att vara en människa utsatt för en förbannelse. Försöker komma över magiska föremål.

OVAN JORD

Asiki bestod ursprungligen av en tvåvånings huvudbyggnad och två lägre flyglar. Av detta återstår endast en mängd meterhöga murrester och massor av nedrasad sten. Var olika rum har varit på undervåningen kan dock urskiljas på många ställen.

A. Skelett

Här ligger skelettet av en jätte. Bredvid honom ligger ett sönderrostat tvåhandssvärd i jättestorlek (ca 3 m långt). Runt halsen bär skelettet en guldkedja (värd 400 sm).

B. Brunn

Brunnen är ca 5 m djup och i ganska gott skick. Dricker man av vattnet förvandlas man till varulv följande fullmåne. En demon dödade en gång för åtskilliga decennier sedan en varulv och kastade dess kropp i brunnen. När kroppen ruttnade

bort utfälldes en mängd substanser i vattnet, däribland den som sprider varulvsjukdomen.

C. En dunge mandelträd

Träden svajar och rör sig oberoende av vinden. Alla mandlar är giftiga (giftstyrka 6).

D. En stor buske

Den bär mörkgröna löv och små blå blommor. Blommorna utsöndrar en avskyvärd stank och djur vägrar gå närmare än 15 m.

E. Trappa

En 3 m bred trappa som leder ned i underjorden.

F. Staty

En marmorstaty av en satyr. Höger arm och vänster horn saknas.

UNDER JORD

ALLMÄNT: Asikis källarplan är utfört i svart sten. Takhöjden är 5 m i rum 1, 4 och 5 och 3 m i rum 2, 3, 6 och 7. Rum 1 är någorlunda upplyst utifrån. De andra kräver någon sorts belysningsanordning.

1. Trapprum

ÖVERBLICK: Ett kvadratisk rum med en 3 m bred trappa som kommer ned ur norra väggen. En uppbruten, tillbucklad och rostig järnport i den västra och två dörröppningar i den östra. På den södra väggen sitter två fackelhållare av rostigt järn. I det nordöstra hörnet ligger ett tiotal skelett med sönderrostade rustningar och vapen.

DOLDA TING: Ett av skeletten har en guldring på ringfingret.

VARELSER: Varierar.

SKATTER: Guldringen är värd 50 sm.

2. Vinkällare

ÖVERBLICK: Ett nästan kvadratisk rum med en dörröppning i norra delen av västra väggen. Innanför denna ligger de murkna resterna av en dörr. Längs väggarna finns ett tjugotal tunnor, en del trasiga, en del hela, men murkna.

DOLDA TING: Bakom den mittersta av tunnorna längs östväggen står tre flaskor vitt vin.

VARELSER: Varierar.

SKATTER: Vinet är av utsökt kvalitet och värt 40 sm flaskan.

SL: I tunnorna finns det endast kvar grumliga rester av vin, och försöker någon dricka detta blir han mycket illamående.

3. Matkällare

ÖVERBLICK: Ett nästan kvadratisk rum med en dörröppning i södra delen av västra väggen. Innanför denna ligger resterna av en dörr. Längs väggarna ligger nedrasade hyllor och krossade krukor. I taket hänger skruppna rester av fårbogor och skinkor.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Varierar.

SKATTER: Inga.

SL: Inget

4. Förrum

ÖVERBLICK: Ett nästan kvadratisk rum med uppbrutna, trasiga och rostiga järnportar i de norra och östra väggarna samt en dörröppning i den västra. Söder om dörröppningen ligger en kraftig ekdörr lossiten från sina gångjärn. Mitt på sydväggen sitter en fackelhållare.

DOLDA TING: En meter väster om fackelhållaren är en sten lös. Under den ligger ett låst skrin som skramlar som om den innehöll mynt.

VARELSER: Varierar.

SKATTER: Skrinet innehåller de mutor som vaktbefälhavaren på slottet tog emot under ett år: 3 gm, 31 sm och 79 km.

5. Magirum

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum med en sönderbruten och rostig järnport något till vänster i den södra väggen. Golvet är täckt med aska av sönderbrända möbler och mattor. I det nordöstra hörnet står en 30 cm hög pyramid av något kristallartat ämne.

DOLDA TING: Det glimmar till svagt i pyramidens inre då och då.

VARELSER: Varierar.

SKATTER: Inga.

SL: Pyramiden styr demonernas uppträdande och försvinnande. Tar man i den drabbas man av en brännande smärta (1T6 skada). Den tål 7 poäng skada innan den krossas och upphör att fungera.

6. Bibliotek

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum med en dörröppning mitt på den östra väggen och en öppen trädörr i den västra delen av den norra väggen. Golvet är översållat av nedrivna bokhyllor, trasiga möbler och fukt-skadade, sönderbrända och sönderrivna böcker.

DOLDA TING: Tre böcker är inte helt förstörda. Under en av bokhyllorna ligger en elfenbensstatyett föreställande en nymf. Den är ca 20 cm hög.

VARELSER: Varierar.

SKATTER: Statyetten är magisk och kan fås att dansa på befallning. Som konstverk betraktad är den värd 300 sm.

De tre oförstörda böckerna har följande titlar:

- Handbok i talekonsten (hel till 80%). Om man studerar denna i 1 vecka ökar ens chanser att övertala med 10%.

- Teratologisk uppslagsbok vol XV (endast ett kapitel läsbart). Här kan man läsa allt man vill veta och mer därtill om likätarens vanor och beteende.
- Handledning i demonologi och demonism vol IV (två kapitel läsbara). Här står allt om hur man tilltalar demoner vid olika tillfällen.

7. Statyrum

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum med en öppen trädörr längst åt öster i den södra väggen. Det står ett fyrfat i varje hörn och ett mitt i rummet. Längs nord- och östväggen står vardera fyra statyer. Dessa är alla i naturlig storlek och föreställer i tur och ordning:

- a. En gammal man med en stav i handen.
- b. En bevingad panterman.
- c. En krigare i fjällpansar med stridsklubba och sköld.
- d. En medelålders kvinna i praktfull dräkt.
- e. En jättelik, ytterst muskulös man, klädd endast i ett höftskynke och med ett slagsvärd i handen.
- f. En minotaur beväpnad med en pålyxa.
- g. En ung kvinna i jaktkostym med slunga och kortsvärd.
- h. En reptilman.

DOLDA TING: Inga.

VARELSER: Varierar.

SKATTER: Statyerna är alla mycket välgjorda och skulle nog inbringa minst 200 sm hos den rätte köparen. De väger dock flera hundra kg styck.

SL: Statyerna är alla fiender till Aram Jeraz och blev förstenade av hans tama basilisk för länge sedan. **EDD:** De kan återställas till levande tillstånd med ritualet **HÄV FÖRSTENING**. En sådan situation måste hanteras av SL på det sätt han finner lämpligt.



NYA VARELSER OCH MAGI

KOPIA

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: 10 SR

Svårighetsgrad: 4

EDD: Illusionistbesvärjelse

Med hjälp av KOPIA skapar man identiska kopior av sig själv (en per effektgrad) som är omöjliga att skilja från originalet. Dessa kopior följer hela tiden samma rörelsemönster och företar sig

samma saker som den som lagt formeln. Kopiorna är immateriella skenbilder och kan inte skada eller på något annat sätt påverka någon eller något fysiskt. Enda sättet att avslöja kopiorna är att försöka skada en kopia, som inte kan uppvisa en skada om den inte finns på originalet. Besvärjelsen går att bryta med SKINGRING och avslöjas med SYN.

Magikern kan skifta mellan kopiorna. Detta kostar 1 PSY per skiftning och tar hälften av stridsrundans förflyttning att utföra. Skiftningen upptar hela magikers uppmärksamhet, så denne kan under tiden inte strida eller utföra någon annan handling.

Exempel: Trollkarlen Arn skall kämpa mot trollet Kob. Arn har KOPIA 70% och lyckas kasta besvärjelsen med två effektgrader. Kob har nu tre Arn framför sig (1, 2, och 3). 2 är den äkta Arn. Trollet hugger nu mot 3 i tron att det är den äkta Arn. Det visar sig att han har fel, då ingen skada uppkommer. Arn hugger nu med sin dolk. Kob är villrådig och parerar 1. Det var ett misstag. Arn (2) får nu lätt in sitt hugg. Arn bestämmer sig nu för att skifta från 2 till 3 som Kob redan huggit mot. Det tar 1 PSY och Arn kan inte göra något den här SR. Kob hugger nu mot 2, där den äkta Arn var nyss. Striden fortsätter på detta sätt och Kob tröttnar snart och flyr.

Vargman

Dessa varelser liknar en människa till formen, men är mer muskulösa och har varghuvuden. Vargmännen är utpräglade flockvarelser och lever som jägare. Deras egen teknologi är normalt på stenåldersnivå, men de kan äga mer avancerade saker som de har bytt till sig. Vargmän jagar bara ointelligenta varelser. De beskrivs mer detaljerat i Monsterboken 1 och Gigant Drakar & Demoner.

Varulv

En varulv är en intelligent varelse som har drabbats av sjukdomen lykantropi. När fullmånen stiger över horisonten förvandlas varelsen på 2 SR till en varg med otroliga krafter. När sedan månen sjunker under horisonten återfår varelsen sin naturliga skepnad. Sjukdomen smittar bla genom bitt. Om man har fått en poäng skada från ett varulvsbett så är man smittad.

Varulvar tar halv skada från vanlig eld och vanliga eller naturliga vapen. Halvera skadan som återstår efter det att vapnet trängt igenom varelsens skinn. Syrebrist (t ex genom strypning), silvervapen, magiska vapen och annan magi har normal effekt.

När varulven antar vargskepnad modifieras hans grundegenskaper: STY, FYS och SMI ökar och INT och KAR minskar. Kroppspoängen i vargform räknas som medelvärde av STY, STO och FYS. Skador som den får i den ena formen förs över vid förvandling till den andra formen. En varulv i vargform är ett glupskt och bestialiskt rovdjur vars hunger är stor. Du kan läsa mer om den i Monsterboken 1.

Basilisk

Det förekommer ingen basilisk i någondera äventyren, men däremot dyker det upp några referenser till varelsen. En basilisk är en slags ödla med tupphuvud, vars blick kan förvandla levande varelser till sten. Dess skelett har den egenskapen att om en benbit vidrör en levande varelse förvandlas den varelsen till sten. Hur undviker man själv då att råka illa ut när man hanterar vapnet? Tja, tjocka skyddshandskar är nog ett måste. Du kan läsa mer om basiliken i Monsterboken 1.



ÄVENTYRSPAKET 2

Detta är det andra äventyrspaketet till Drakar & Demoner. Det innehåller två korta äventyr som man kan klara av på en kväll. Båda är konstruerade för Drakar & Demoners grundregler, men kan också användas tillsammans med Expert-reglerna.

NOVA-STENEN JERAZ

I tidernas begynnelse utspelade sig mäktiga strider mellan gudarna. Människorna under dessa tider levde i ständig skräck för de dramatiska strider som trasade sönder universum och lämnade förödda ruiner i sina spår.

Det svarta, stinkande rökmolnet dras samman och en vidrig, motbjudande varelse börjar gradvis materialisera sig. Detta tycks vara någonting från det Yttersta Mörkrets sönderfräta och förödda träskmarker.

OBS! Du måste ha tillgång till Drakar & Demoner för att kunna använda dessa äventyr.

